

STREET FIGHTER II'

RYU／KEN／CHUN·LI／GUILE／E·HONDA
BLANKA／DHALSIM／ZANGIEF／
M·BISON／BALROG／SAGAT／VEGA

アーケードのチャンプがその極意を伝授!

Monthly Magazine PC Engine July,1993

STREET FIGHTER II'

ストリートファイターIIダッシュ

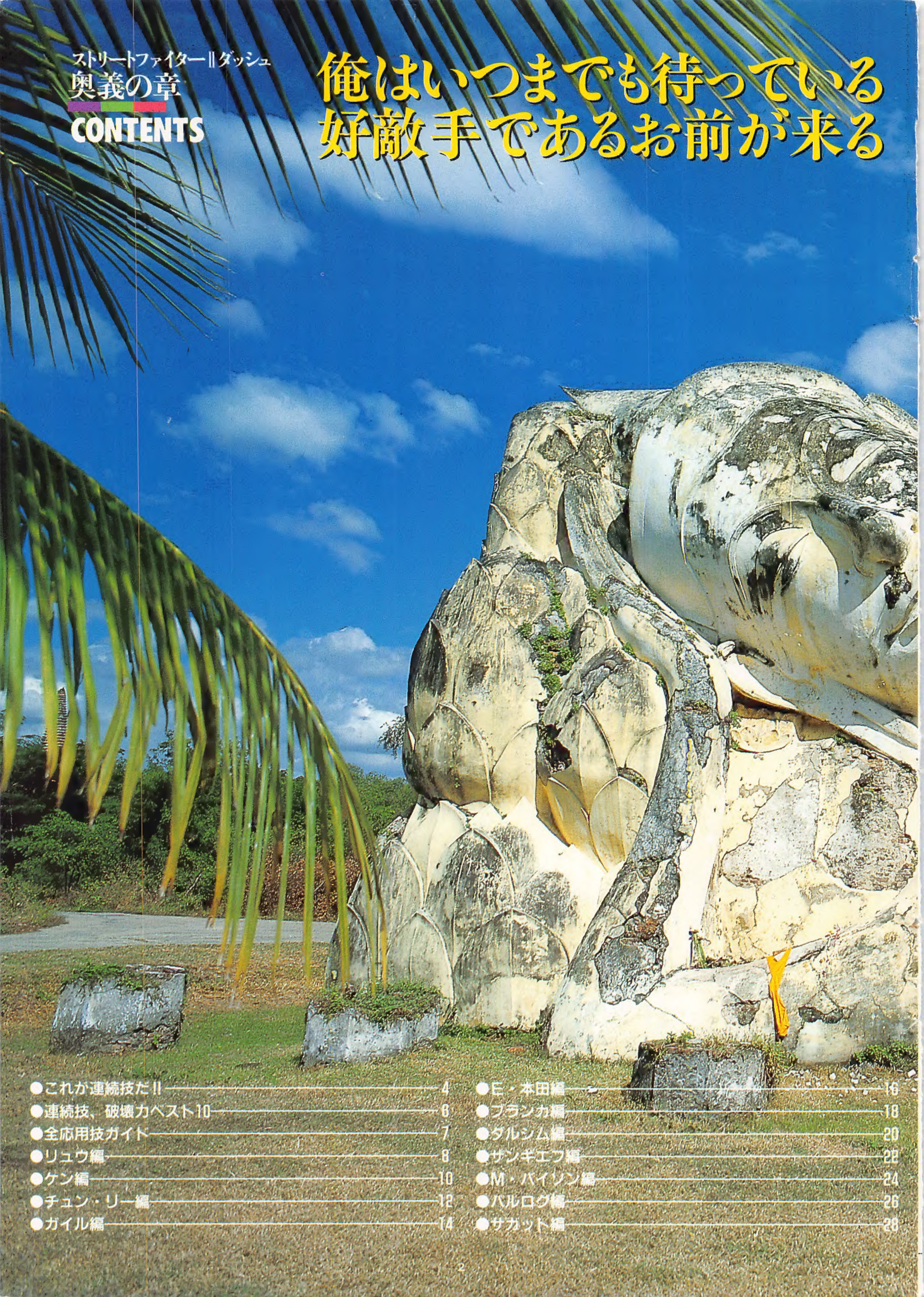
～奥義の章～

月刊PCエンジン7月号第1別冊付録

ストリートファイターⅡダッシュ
奥義の章

CONTENTS

俺はいつまでも待っている
好敵手であるお前が来る



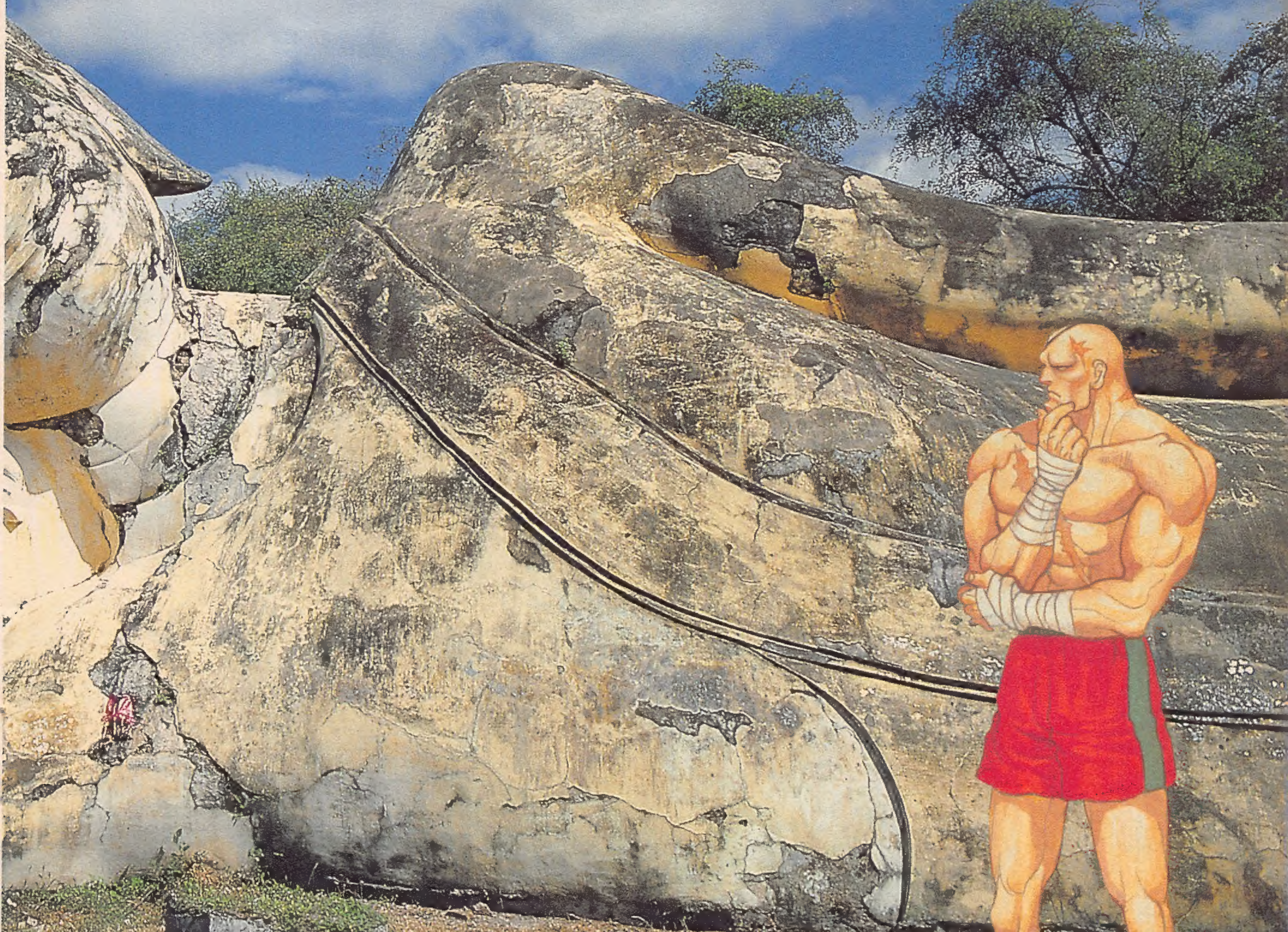
ぞ!
日まで……

発売が迫り、闘いの時が近づいた。そこで今号では、より実戦的な連続技や応用技を詳しく解説する。しかも、知る人ぞ知る最強チャンプ、ゲーセン版ストIIダッシュ大会の優勝者・太刀川政男氏が、全技を監修し、さらに自らのチャンピオン・テクも直接指導！　とにかく実戦ですんごく役立つ情報を満載。日本最強のゲーマーが全力を注いだ、日本最強のガイド・ブックをキミたちに贈ろう！

ストII'チャンプ
太刀川政男



18歳。ゲーメスト主催の92年度ストIIダッシュ・チャンピオンシップの優勝者である。



ストリートファイターIIダッシュ
NECホームエレクトロニクス／6月12日発売、定価9800円(税別)　20M

PHOTO　オリオンプレス

全キャラクターを完璧に使い

実戦では欠かせない、これが超破壊力の連続技だっ!!



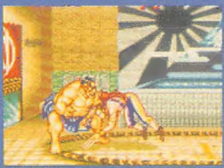
先月号の付録では基本的なことばかりを紹介したよね。今月のこの付録では基本的な操作方法を省き、実戦で役立つことを載せておいた。まず、各キャラの応用技のページを開く前に、ここをよく読んでもらいたい。

上級プレイヤーはいいけれど、初心者のユーザーは“応用技”や”連続技”というものをここでよく理解しておかないと、何が何だか分からなくなってしまうぞ！

リュウからベガまで全員使えるよ!

ストIIの対戦でよく使われてる、この“連続技”。実戦では、この攻撃パターンを使わないで対戦する、てことはほとんどない。それだけに、強烈かつ最も有効な攻撃方法なのだ。もちろんこの連続技は、リュウからベガまでの全キャラクターが使うことができるぞ！





▲バルログのローリング～を使用した連続技。…痛い。



▲サガットの連続技は一度食らうと、体力が激減！



◀これはベガの連続技。相手に向かって打点を低くしてジャンプパンチを放つのだ。

◀着地と同時に、しゃがみ中パンチを当てる。連打ではなく、狙ってボタンを押すように。

◀そして最後に、立ち強キックを当てる。大抵はこの程度の連続技で気絶にもっていける。

連続技には防御タイプと攻撃タイプの2種類がある!

対戦中に使われる連続技は、相手の足止めが目的の“防御系の連続技”と、“アッパー昇龍”など、相手に大ダメージを与えることが目的の“攻撃系の連続技”との2つに分けられる。この2つ攻撃方法は対戦中それぞれに使いどころがあり、戦局によって「ここではこの技」という風に使い分けるのが大事だ。それとひとつ注意してもらいたいのが、各技の“出し方”。少しでも出し方を間違えると、大きなスキとなり、逆に対戦相手にチャンスを与えてしまう。これだけは完璧にしておこう。



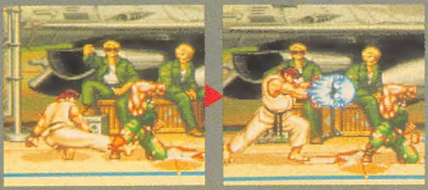
◀この後にちゃんと昇龍拳が出ないと、反撃を食らうことに。



防御タイプ

相手を足止めするのが目的

主にリュウ・ケンが使う“足払い波動”などの連続技を指す。これは相手が近づいてきたときに防御をさせて、体勢を整えるために使う。フェイントにも使えるぞ！



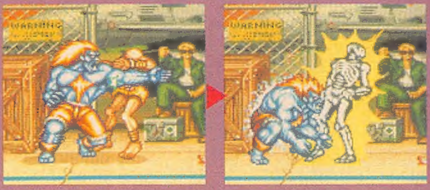
▲まず下段の強キックを放つ。強キックにキャンセルをかけてから……。

▲すかさず、波動拳を撃つ。この波動拳は強パンチで出すようにするのがベスト！

攻撃タイプ

ダメージを与えることが目的

こちらは、全キャラが使うことができる攻撃方法（8ページからの応用技ガイドを見てくれ！）。主に通常技のキャンセルを利用したものが多く、1セットの攻撃力はバカにできないものがある。

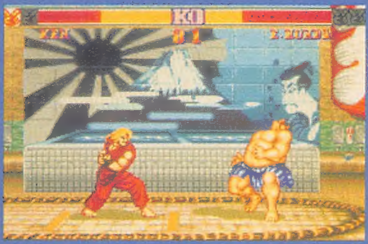


▲立ち中パンチを相手に当てる。このときにボタンを連打しておくと良いぞ！

▲ボタンを連打しておけばキャンセルがかかり、電撃を放つことができるのだ。

こなし、マスターになるのだ!!

かんたんな連続技は、とっさに出せるようになれ!



かんたんな連続技とは、下の2つのようにちょっとした操作方法で出せるものを指す。

このような連続技を、対戦中にとっさに出せるようになったら、攻撃に幅ができて勝率もかなりアップすることだろう。

連続技は「出せないから使わない」のではなく、「出そうとしないから使えない」ということを覚えておいてもらいたい。



アッパー昇龍



これはもう知らない人はいないだろう。元をたどればこの技からいろんな連続技が発見されてきたのだ。この技は主に相手のスキをついてくり出すことが多い。

ジャブダッシュアッパー

これは技のタメ時間の少なさを利用した、M・バイソンの連続技。相手の起き上がりや、技を失敗したときに使うのがベスト。その他は相手がピヨった時ぐらいか。



でも出しすぎにも注意!!

当たれば大ダメージを与えるからといって、これを出しすぎると、スキができるぞ!



PC版ならではのオリジナルの連続技もあるぞ!!



PC版にはゲーセンで使われてた連続技はもちろん(通常技だけのキャンセルはかからないみたい)、PC版だけの連続技も存在するようだ。それは「技の当たり判定が変わっている」ためだ。もしかしたら他にもオリジナルの連続技があるかも?

ケンのこの技もPC版だけのオリジナルだ!



ケンのこの技もオリジナルの1つ。普通は最後の昇龍拳がかする程度にしか当たらないのだが、PC版では根元から(1000点昇龍拳)ヒットするのだ。昇龍拳は根元から当たるのと、上の方で当たるのでは、全然攻撃力が違う。有効キャラクターはザンギエフのみ。



▲相手の起き上がりに合わせ、しゃがみ中パンチを当てる。



▲すばやく立ち強パンチをたたきこむ。タイミングが大事。



▲アッパーにキャンセルをかけて昇龍拳をくり出す。

ゲーセン版では入らなかったがPC版でキマる場合もある。



左のケンの連続技のように、ゲーセン版では決まらなかった技でもPC版でも決まる場合がある。それは、各キャラの攻撃有効範囲と当たり判定の範囲が、ゲーセン版とは多少異なっているためだ。

ベガの"ダブルニープレス"がそれ

ベガの"ダブルニープレス"を利用した連続技(31ページを参照)だが、これはゲーセン版ではガイルとダルシムにしか入らなかったのだ。しかし、PC版ではこの2人の他にサガットにも決まることが新たに発見された!



◀ザンギエフにも使えないことはないが、効くのは相手が防御体勢のときに限られるぞ。

連続技、破壊力ベスト10

各キャラの連続技の破壊力を順位付けしてみた。キミの使っているキャラはどうかな?

1

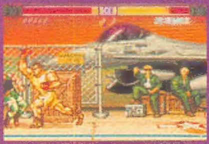


ダブルニープレス・永久パターン

1位は、文句ナシ! ベガのこの技。とにかく痛い! 一度でも食らってしまうと必ずピヨる。仮にもし、ぜったいに気絶しないとしても、相手の体力がなくなり、倒れるまで入り続ける。ただひとつ残念な所があるとしたら、この技を確実に入れることができるキャラが3人だけ、ということだろう。

2

弱パンチ・ダッシュアッパー



2位はこの人でしょう。この連続技も一度相手に決まればほとんど気絶する。ただ、少しやりづらいところが弱点。

3

めくり中パンチ昇龍拳



ケンのこの技はザンギエフにしか入らないが、その攻撃力は恐ろしいホド高い。1セットで体力の半分は確実に減る。

- **4** バルログの連続技② (27ページ)
- **5** サガットの連続技③ (29ページ)
- **6** ザンギエフの連続技⑤ (23ページ)
- **7** リュウの連続技④ (9ページ)
- **8** E・本田の連続技⑤ (17ページ)
- **9** ガイルの連続技⑤ (15ページ)
- **10** ブランカの連続技④ (19ページ)

連続技数ベスト10

ここでは、1人のキャラがどれくらい連続技をもっているか、ということについて順位付けした(代表的なものだけを数に入れる)。

1 リュウ



1位は当然この人。必殺技を利用したものから通常技を使ったものまで、その種類はかなり豊富。キミは全部使うことができるか?

2 ケン



次はケン。基本的にはリュウと変わらないのだが、連続技のほとんどが昇龍拳を利用している。これはケンならではってとこか。

3 ガイル



3位はこの人。基本性能がリュウ・ケンとそれほど変わらないヤツだけに、敵に回すと怖いキャラ。新技をうまく使いこなせ!

4 サガット	どの連続技も攻撃力、利用度ともに高い。とくに立ち中キックからの連続技は超強力。
5 バイソン	破壊力の方でも上位にいるが、そのパターンの豊富さも決して見逃せないものがある。
6 春麗	攻撃力は地味だけど、華麗さでいったら群を抜いている……ような気がする。
7 ブランカ	ジャンプからの連続技は意外と強力。ただどれもタイミングが難しいのが欠点。
8 ザンギエフ	スクリューパイルにもっていくのが大半を占めている。それだけに食らうとかなり痛い。
9 E・本田	基本技を利用したものがほとんどだが、その攻撃力の高さは侮りがたい。
10 ダルシム	ほとんどが防御系の連続技だけど、種類は豊富。それもダルシムらしいかもしれない。

この付録にはPC版だけのオリジナル技も紹介してあるぞ!



PC版のオリジナルの連続技は、この付録に載っているもの以外にもたくさんあるかもしれない。それらの連続技は、やり込んで探す以外に手はないだろう。

もしかしたら超強力なやつがあるかもしれないぞ!

PC版のオリジナルがあるかも!?



◀ゲーセン版とPC版のキャラ性能の違いを利用すれば見つかる?



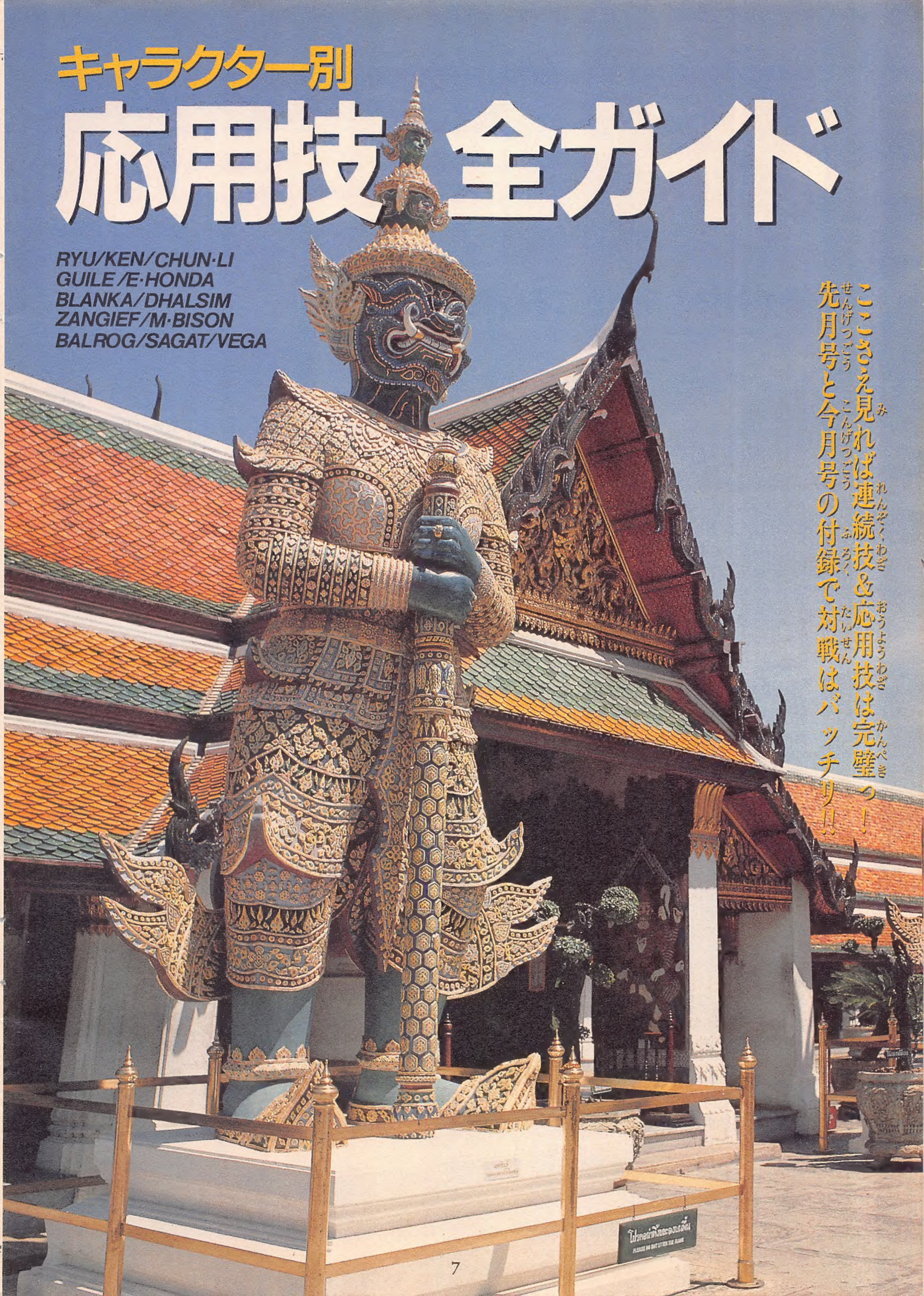
▶まだ見つかっていないキャラの1人。意外なやり方があるかも。

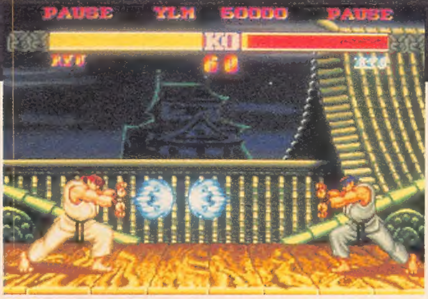
キャラクター別

応用技全ガイド

RYU/KEN/CHUN-LI
GUILE/E-HONDA
BLANKA/DHALSIM
ZANGIEF/M-BISON
BALROG/SAGAT/VEGA

ここさえ見れば連続技&応用技は完璧っ！
先月号と今月号の付録で対戦はバッチリ!!





リュウ[日本]

防御系・攻撃系連続技を使って相手に堅実に攻めよるのだっ！

かなりマイナーチェンジされているリュウ。２P対戦では相変わらず、攻防のバランスがとれているその性能は健在。今まで強敵とされていたダルシムにも善戦できるようになったしね。

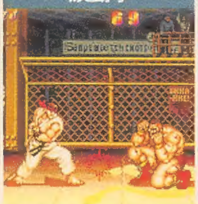
●必殺技の使いどころを良く考える！



ダッシュでのリュウの必殺技は、見ためには変わっていないが、どれも利用度が上がった。波動拳は撃った後の固まり時間が少なくなり、弱・中の昇龍拳はヒットすると必ず相手はダウンする。ほかにも竜巻旋風脚が上昇＆下降中は無敵、と必殺技がかなり使いやすくなった。

各必殺技の基本的な役割は右を見れば分かると思うので、あえて説明はしない。対戦中にこれらの必殺技を使いこなし、確実に相手のスキを突こう。

波動拳



▲主に相手の体力を減らしつつ、牽制するときに使う。ただし、あまりにも撃ちすぎるとスキを与えてしまうので注意しよう。

昇龍拳



▲使い方はいろいろあるが、メインとしての使い方は、対空迎撃用が１番。とにかく無敵なので、とっさに出せるようにしておこう。

竜巻旋風脚



▲上昇＆下降中が無敵になったために、新しく対空迎撃用としても使えるようになった。足の当たり判定が大きく避けづらいのだ。

2P対戦での基本的な戦い方

"波動昇龍拳"や"足払い波動"をまずマスターしよう！

波動昇龍拳



基本的な戦い方は、波動拳で相手を牽制して、昇龍拳や竜巻旋風脚で迎撃、といったところだろう。この技はそういった迎撃用としてかなり利用できる技なのだ。

▶出し方というよりは、タイミングが大事。波動拳を撃ったらすぐに昇龍拳コマンドを入力。ただしこの技は、相手に読まれて跳ばれるとできない。



足払い波動拳

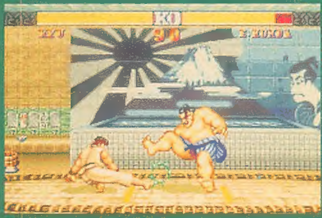


リュウを使う人なら必ずといっていいほど使う連続技。これはダメージを与えることが目的ではない。これを攻撃のバリエーションに加えればかなり戦いやすくなるのだ。

▶出し方は、しゃがんで強キック（中キックでもよい）を当てたあとにキャンセルをかけて波動拳。場所によって波動拳のスピードを変えよう。

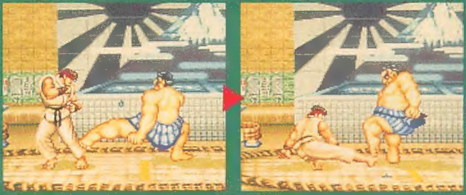


スキを突いて相手を転ばせよう



リュウは必殺技だけではなく、通常の技もパワーアップしている。とくに下段の強キックは当たり判定が大きくなり、なおかつ技を出してから当たるまでの時間がかなり縮まり、スキが少なくなった。これを利用して相手のスキを突き、ダウンを奪うのも攻撃パターンの１つに加えられる。相手を転ばせれば、何かと攻めやすくなる。どんどん利用すべき技だ。

相手が技を出してから攻撃するのがコツ！



▲相手との間合が肝心。攻撃の届く距離を読むのだ。相手が技を出すまで待つのが基本。

▲相手が技を出したらすかさず下段蹴りをたたき込め！タイミングが全てだ。

連続技一覧表 リュウ

リュウの連続技はほとんどが必殺技のキャンセルを利用したものだ。それだけに、全部マスターするのはかなり難しいだろう。何事も練習が大事なのだ。VSモードで相手側をサンドバッグにするといいかも。

通常の連続技

連続技①
アッパー昇龍

最もメジャーな連続技。攻撃力もそこそこあるしね。使いどころは多数ある。

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★★★



まず、接近して強パンチ（しゃがみ強パンチでも可）を当てる。強パンチが当たると同時に弱～強の昇龍拳のコマンドを入力する。昇龍拳は弱で出すのがおすすめ。

連続技②
しゃがみ中パンチ
しゃがみ弱キック
竜巻旋風脚

見ためよりは、けっこうダメージを与えられる。ギャラリーうけ用の技かも。

攻撃力 ★★ 利用度 ★★★



相手に接近してしゃがみ中パンチを当てたら、そのままの状態で弱キックを当てる。弱キックが当たると同時に竜巻旋風脚のコマンドを入力する。

連続技③
ねりちゃぎ
強足払い

よく竜巻からのつなぎとして使われる。あまり利用されない技なのだ。

攻撃力 ★★ 利用度 ★★



これは相手がダウンしてる状態に接近して、起き上がるときに早めに立ち強キックを出す。立ち強キックが当たったらすかさずしゃがみ強キックをくり出せ！

ジャンプからの連続技

連続技④
ジャンプ強パンチ
アッパー昇龍

この技は決まる相手が限定されている。比較的背の高いキャラがやりやすい。

攻撃力 ★★★★★ 利用度 ★★★★



相手に向かってジャンプ強パンチをくり出す（打点は高めがいいぞ）。着地と同時にアッパー昇龍をぶち込む。背の高いキャラ（ザンギエフなど）にしか入らない。

連続技⑤
ジャンプ強キック
しゃがみ中
大足払い

連続技の中では珍しく、基本技のみを利用した連続技だ。けっこう使えるぞ！

攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★★★



相手に向かってジャンプ強キック（強パンチでも可）。着地と同時にしゃがみ中パンチを当て、すかさずしゃがみ強キックをくり出す。目押しでボタンを押せ！

連続技⑥
ジャンプ強キック
アッパー竜巻

連続技④に比べて攻撃力は落ちる。しかし技自体が決まりやすく使いやすい。

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★

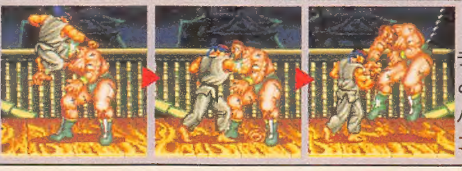


相手に向かってジャンプ強キックを打点を低くして当てる。着地と同時にアッパーを打ち、当たると同時に竜巻旋風脚のコマンドを入力する。

連続技⑦
ジャンプ強パンチ
立ち中パンチ
昇龍

意外と知られていない連続技。ボタンの使い分けがムズイが、利用価値は高い。

攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★★★★

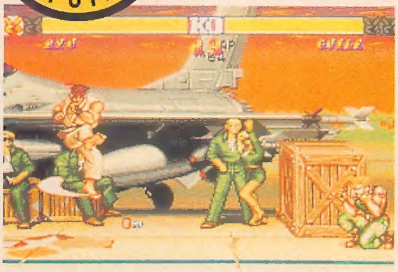


相手に向かってジャンプ強パンチを打点を高くして当てる。着地と同時に立ち中パンチを当て、中パンチが当たったと同時に昇龍拳コマンドを入力する。



「竜巻旋風脚」を利用して相手を攻撃!!

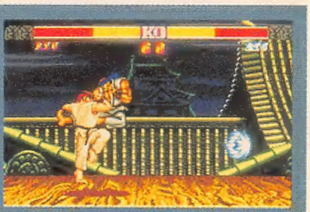
リュウの攻撃の中で重要な竜巻旋風脚。これを利用しない手はないですね。跳んできた相手をたたき落とすことができるし、飛び道具をかわしながらの攻撃にも使えるしね。





技の出始めは無敵なのだっ!

出すタイミングは、ギリギリまで相手を引き付けてから、でしょう。早めに出しても構わないんだけど、これだと相討ちになりやすいし、飛び道具もかわせないしね。あとは、起き上がりのときに使うといいんじゃないかなぁ〜。





▲これぐらい引き付けるといい。でないと逆に返されるぞ！

▲技の判定がでかいので、かんたんに相手に当たる。



ケン［アメリカ］

相手に攻撃させないつもりで、いっきにたたき潰すのだっ！

リュウと並んでマイナーチェンジのかたまりともいえる、今回のケン。必殺技が全体的にスピードアップしているほか、基本技の弱点もかなり改善されていて、スピード型のキャラに変身した。

●必殺技の使いどころを良く考える!



波動拳を除き、昇龍拳、竜巻旋風脚の2つは、前作に比べて大幅にスピードアップ。

昇龍拳は強で出すと、画面の3分の1くらいまで前に飛び出すのだ。これは対空迎撃や奇襲攻撃に使い勝手が良く、着地後のスキもかなり少なくなった。竜巻旋風脚も異常なまでに回転スピードがアップし、密着状態でくり出せば連続でダメージを与えられる、強力な武器に変身。ただし、使いどころをよく考えて使わないと、反撃を食らう恐れがあるぞ。

波動拳



▲これは前作のIIと変わったところはないので、相手を足止めしたり牽制用として使うことをすすめる。ただし撃ちすぎは禁物。

昇龍拳



▲弱・中の昇龍拳はヒットすると必ずダウンするようになった。

波動拳などの攻撃をかわす時や、奇襲攻撃に使うと威力を発揮。

竜巻旋風脚



▲ヨガファイヤーやソニックブームをかわすことができる。その他には連続技に使ったり、移動用として使う。それ以外は……？

2P対戦での基本的な戦い方

昇龍拳を使い分けて相手を奇襲しろ!!



昇龍拳の性能についてはもう分かったことだろう。ここではその使い方についてを紹介する。昇龍拳は弱から強までの使い方が全く違うのだ。これを間違えると痛い目を見るぞ！

▶対戦中にこの状態になったら、迷わず大昇龍拳を使え！



◀そうすると必ず、2発ヒットするのだ。着地するときに注意。

弱バージョン



◀連続技や、対空迎撃用に使うことをすすめるぞ！

中バージョン



◀主に弾を避けたり起き上がり時の返し技として使おう。

強バージョン



◀これは連続技や、対空兵器として威力を発揮するようだ。

相手に飛び込む時は、強パンチがおすすめ！

ケンは歩いて攻めに行くよりは、ジャンプからの攻めの方が戦いやすい。前作はジャンプ攻撃の際、キックでもパンチでもよかった。しかし、今回はジャンプ強パンチの当たり判定が強化され、必殺技以外はほとんど打ち負けることがなくなったのだ。対戦相手にとってジャンプ強パンチはかなり嫌な存在になるぞ。





早めにくり出してもスキがない

この攻撃は、ジャンプして降りる時に早めにくり出してもスキが少ない。引き付けて出さなくても相手の技を返せるぞ！



◀この判定のデカさを利用するのだ。



◀着地したらすかさず次の技につなごう。でないと、スキを作ることになるからだ。

連続技一覧表

ケン

ケンの連続技は見ためにもハデだし、ダメージも相当なモノがある。それぞれの技のくり出すタイミングもリュウほどシビアではないので、一度覚えてしまえば簡単に出すことができるだろう。……たぶんね。

通常の連続技

連続技①

- アッパー昇龍

リュウと変わらないのだが、強パンチで出すと、合計で3発相手にヒットする。

攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★★★★



相手に密着してる状態でアッパー（しゃがみでも可）を打ち、当たると同時に昇龍拳コマンドを入力して、弱～強パンチを押す。タイミングは若干早めがよいかも。

連続技②

- しゃがみ中パンチ
- 立ち中パンチ
- 昇龍

この技が威力を発揮するキャラはザンギエフのみ。昇龍拳は根元から入るぞ！

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★★



相手に密着してる状態で、しゃがみ中パンチを入れる。そのあとすかさず立ち中パンチを当て、昇龍拳をぶち込む。しゃがみ～立ちまではタイミングで技を出そう。

連続技③

- 立ち中パンチ
- 竜巻

これはダメージを与えるというよりは相手を気絶させるためにある技だ。

攻撃力 ★★ 利用度 ★★★



相手と密着状態で立ち中パンチを放つ。立ち中パンチが当たると同時に竜巻旋風脚のコマンドを入力して、弱～強キックのボタンをどれか1つ押す。

連続技④

- しゃがみ中パンチ
- しゃがみ弱キック
- 昇龍

これはお笑い技である。そのため、実戦で使うことはほとんどないだろう。

攻撃力 ★★ 利用度 ★★



相手と密着している状態でしゃがみ中パンチを当てる。中パンチが当たったらすぐしゃがみ弱キックを当て、昇龍拳をぶち込む。かなりタイミングがムズイぞ！

ジャンプからの連続技

連続技⑤

- ジャンプ強パンチ
- アッパー昇龍

ケンのためにあるような連続技で、真正面からどのキャラにも入る最強の技。

攻撃力 ★★★★★ 利用度 ★★★★★



相手に向かってジャンプ強パンチを放つ（打点は低め）。着地と同時にアッパーを当て、昇龍拳コマンドを入力。真っ正面から入るので、何度も練習して会得しよう。

連続技⑥

- ジャンプ強パンチ
- アッパー大昇龍

全キャラに入る技ではないが、バイソンやダルシムにはなぜか決まる。

攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★★★



相手に向かってジャンプ強パンチを放つ（打点は低め）。着地と同時にアッパーを当て、昇龍拳コマンドを入力した後に、強パンチを当てる。

連続技⑦

- ジャンプ強パンチ
- しゃがみ中パンチ
- 竜巻

これも相手を気絶させるための連続技。キャラによっては決まらない技なのだ。

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★★



相手に向かってジャンプ強パンチを放つ（打点は低め）。着地と同時にしゃがみ中パンチを当てて、竜巻旋風脚をぶち込む。竜巻は場所によって弱～強を使いわけよう。

連続技⑧

- めくり中パンチ
- 弱キック
- 竜巻

ハッキリ言ってこれはギャラリーうけを狙うのが目的の連続技。

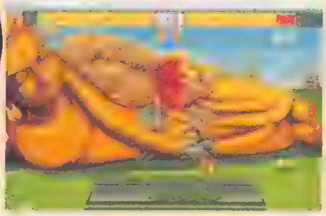
攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★



相手を飛び越すような感じでジャンプ強キック。着地と同時にしゃがみ中パンチを当て、弱キックにキャンセルをかけて竜巻旋風脚。…でも、あまり役に立たないかも。

ジャンプ強パンチを使って技封じをする！





対戦中かなり有効な技ですが、タイミングを覚えるまで何回か練習を積まないと、多分できないと思う。やり方はいたって簡単。大足払いで相手が転んだ後、一歩歩いてジャンプ強パンチ。でも、跳びこむタイミングが本当に難しいです。



▲転んだ後、一歩前に進んでジャンプ。ジャンプの降りぎわに強パンチを出す。中キックでも大丈夫です。



チュン・リー【中国】

小技＋新技で相手をまどわし、掌底百裂でトドメの一撃を!!

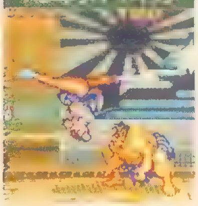
パワーアップよりパワーダウンの方が目立つ今回の春麗。新技の鶴脚落を初め後方回転脚など、技自体は増えている。その他にも、掌底にキャンセルがかかり、連続技に使えるようになったが、実際は……。

●必殺技の使いどころを良く考える!



春麗の必殺技は2つ。リュウ・ケンみたいに対戦中バシバシ出す、というのではなく、連続技に使ったり奇襲攻撃をするときに使うのがメイン。百裂キックのほうはかなり出しやすいのだが、スピニングバードキックはほとんど使われない。強いていうなら出始めの無敵を利用して技をすり抜けるくらいか。でも、どの必殺技も使い方しだいなので、他にも対空迎撃などに使えるかもしれない。使いどころはまだまだあるかも。

スピニングバードキック

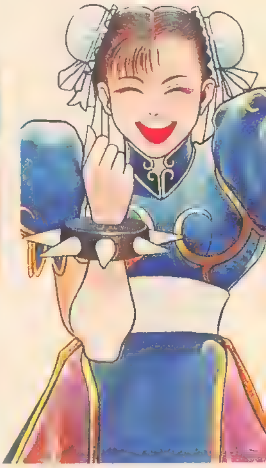


▲主に相手の出した波動拳やソニックブームなど、飛び道具を避ける時に使う。奇襲攻撃として、この技の後、百裂につなぐとよい。

百裂キック



▲相手の足止めに使うよりも、連続技に使うことをすすめる。それから技は、強で出すよりは弱を使うように。技のスキがないからだ。



2P対戦での基本的な戦い方

通常技を使ってフェイントをかませ!



春麗は他のキャラのように真っ正面から戦うのではなく、フェイントでスキを作らせ、そこを突くといった感じがやりやすいぞ！

相討ち覚悟で対空迎撃!!

これができないと話にならない。どの技も相討ちになりやすいが、何もしないで攻撃を食らうよりはマシ。



◀相手がかなり前方で着地した場合は立ち中キックで迎撃しよう。少し早めに出すのがコツ。



◀これは相手が自キャラの後ろの方で着地しそうな場合に有効。技はかなり早めに出すのがよい。

百裂キックを奇襲攻撃用に使うのもいいぞ!



百裂キックを奇襲攻撃に使うわけだが、これをやる前にひとつ必要なことがある。それは"連射"だ。連射が遅いと逆にスキを与え、相手にこちらの動きを読まれてしまう。それから、この技は弱→強の順にキックのスピードが上がり、強→弱になるにつれ技が出やすくなる。これを覚えておこう。

弱で出すのが1番!!

左でも書いたように、弱は技が出るまでのスキが少ない。これをうまく使いこなすことが大切だ！



◀相手が防御した場合は、技を出すのをすぐやめよう。でないとすぐに返される。





◀そのまま出すよりは、通常技にキャンセルをかけて出したほうが無難。

連続技一覧表

チュンリー

春麗の連続技はほとんどがボタン連打かボタンを押すタイミングが関係している。一見簡単そうだが、コマンド入力タイプより難しいのだ。攻撃力もリュウやケンと比べると低いのが少々残念。

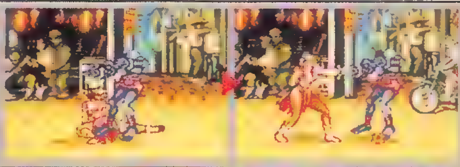
通常の連続技

連続技①

しゃがみ中キック
立ち弱パンチ
百裂

実用性があまりない技だが、慣れるとけっこう使いやすい技なのだ。

攻撃力	★★★	利用度	★★



相手と密着している状態でしゃがんで中キックを当てる。中キックが当たったら立ち弱パンチを当てて、百裂キックをくり出す。ブランカには入らない連続技だ。

連続技②

しゃがみ中キック
後方回転脚

利用度・攻撃力ともに低い技だが、決まると必ずダウンさせられるおいしい技。

攻撃力	★★	利用度	★



相手と密着している状態でしゃがみ中キックを当てる（相手の起き上り時に狙らうと入りやすい）。中キックが当たったらすぐに後方回転脚をくり出せ！

連続技③

肘打ち
掌底
百裂

相手の起き上がり時などに使える連続技。掌底から百裂につなぐのは難しいぞ。

攻撃力	★★★	利用度	★★



密着している状態で立ち弱パンチを当て、強パンチをくり出し、これにキャンセルをかけて百裂キックをくり出す（弱キックを連射するといいぞ）。

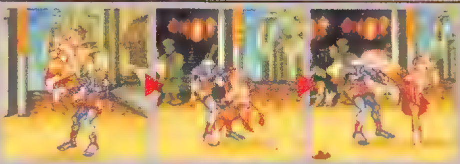
ジャンプからの連続技

連続技④

ジャンプ強パンチ
掌底
百裂

春麗の連続技の中でもっとも攻撃力の高い技。利用度もかなり高いね。

攻撃力	★★★★★	利用度	★★★★



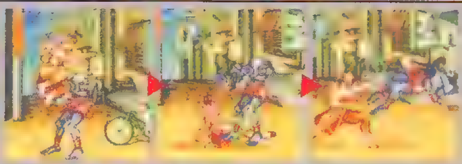
相手に向かってジャンプして強パンチをくり出す（打点は低め）。着地と同時に強パンチを当てて、百裂キック（弱キックと強パンチを同時に連射すると出しやすい）。

連続技⑤

ジャンプ強パンチ
しゃがみ中キック
オーラパンチ

通常技だけの連続技だけに、飛び道具をかわした後に使える技だ。

攻撃力	★★★	利用度	★★★★



相手に向かってジャンプし、強パンチをくり出す。着地と同時にしゃがみ中キックを当て、強パンチを連射。波動拳などの離れ技を避けた後に使える連続技。

連続技⑥

踏みつけ
5段

これは、簡単なようでけっこう難しい。どっちかっていうとお笑い技に入る。

攻撃力	★★	利用度	★★



相手に向かってジャンプして、鷹爪脚（踏みつけ）をかなり低い位置にぶち込む。そのまま方向キーを下に入れながら中キックを連射。背の高いキャラに有効な技。



新技の"鶴脚落"を使って相手を翻弄！



もともとこの技は前作からあったものだけど、実際に使えるようになったのは今回が初めて。技のバリエーションが少ない春麗だけにこれを対戦で利用しない手はないでしょう。この技は相手の背中を蹴る技から、プレイヤーの間では『背中蹴り』とも言われている技です。相手の背中を攻撃するわけですから"正面からいきなり"というのではなく、ほとんど相手の後ろから技を出す感じになります。ですから、投げ技防止やちょっとしたフェイントに使うのがいちばんですね。

"鶴脚落"は起き上がり時に使うのがベスト



[illegible]



[illegible]

この技から他の技へ

[illegible]





[illegible] り返しは使えるぞ！ [illegible] につなごう。

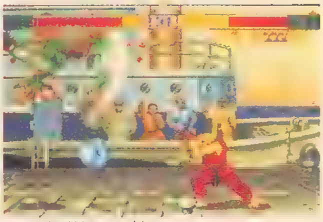


ガイル少佐［アメリカ］

空中戦よりは立ち技で勝負だ！サマーソルトが勝敗を決める!!

前作ほど"強いキャラ"というイメージはなくなったが、それでも相変わらずの強さを見せている。新技の登場や、技のタメ時間が短くなるなどパワーアップはしたが、自慢の足技が弱くなったのが残念。

●必殺技の使いどころを良く考える！



各必殺技の攻撃力が若干だがダウンした。そのかわり、技のタメ時間が短くなり、より対空防御に磨きがかかった。

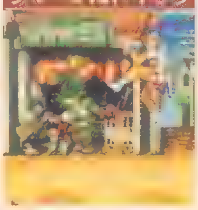
今回新しく加わったニーバズーカは前作のニーパッドの改良版。だが、この技は出した後にスキがあり、使いどころがかなり限定されるだろう。サマーソルトキックは着地後に大きなスキがあり、相手に当たらなかったりすると、無防備状態になる。使い方は通常技の中に必殺技を入れるような感じになるだろう。

ソニックブーム



▲相手を牽制したり、ジャンプを誘うために使われる。相手との間合によっては、弱・強の使い分けをするようにしよう。

サマーソルトキック



▲主に対空兵器として使われる。これも相手の着地点によって、弱〜強をうまく使い分けるようにしよう。間違っても使いすぎるな。

ニーバズーカ



▲これは必殺技ではない。主な使いどころは、相手に接近しながらソニックのタメを作ったり、技が当たった後のフォローなどに。

2P対戦での基本的な戦い方

新技"ニーバズーカ"を有効に使おう！



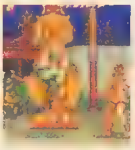
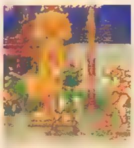
[illegible]その他に、[illegible]の意表を突いた攻撃もできる。

"タメ"を作る時や移動手段として！

前作では前方に移動しながらソニックブームを出すことはできなかったが、ダッシュになり、初めてこれが可能になったのだ。ただし、相手に近い間合でニーバズーカを出すと、簡単に返されてしまうので注意しよう。




◀先にソニックブームを1回出した後に、ニーバズーカを使って、ソニックブームを出す。

◀ニーバズーカが出終わったら、他の技で攻撃しよう。

▶ソニックブームを出した後、追いかけるようにする。

"サマーソルトキック"は中がいちばん攻撃力があるのだ!!



意外に気つかないことだけど、サマーソルトキック[illegible]ある[illegible]ど大差はないが)。さらに、昇龍拳のように根元から当たると痛いのではなく、相手にカスる程度に当てる方がいちばん攻撃力が高く、よりダメージを与えることができる。カスるように当てるコツは、"早めに技を出す"ことだ。

弱




[illegible]ーソルトは2発ヒットするせいか、いちばん[illegible]力が低い。弱は中[illegible]力がある

中




◀中はちょうど弱と強[illegible]キはあるが、攻撃力は若干だが高い。サマーソルトキックは中で出[illegible]

連続技一覧表

ガイルの必殺技は全てが“タメ系”だけに、連続技として使うのが楽（立ちサマーソルトは別だが）。しかも1セットの攻撃力が高くどれも使いやすいのだ！……連続技①を除けばね。

通常の連続技

連続技①

ソニックブーム
アッパー→裏拳

かなり難しい連続技だが、1セット入れればけっこうなダメージになるぞ！

攻撃力	★★★★	利用度	★★★★



初めにソニックブームを出し、ニーバズーカでタメを作りながら後を追う。その後すぐ、アッパーを当て、ソニックブームを撃つ。続いてすぐに裏拳。

連続技②

しゃがみ弱パンチ
立ち弱パンチ
サマーソルト

けっこう簡単に出せて、利用度もそこそこ。立ちサマーソルトの原形なのだ。

攻撃力	★★★	利用度	★★



相手に近い間合でしゃがみ弱パンチを3発打つ。そして、立つと同時に弱パンチを当て、これにキャンセルをかけてサマーソルトキックをくり出す。

連続技③

しゃがみ中キック
立ち強キック

これは相手が起き上がるときにしか入らない技。連続技の中ではいちばん簡単。

攻撃力	★★	利用度	★



これはいたって簡単。相手が起き上がる少し前に早めにしゃがみ中キックを当てる。そして中キックが当たったらすぐ、立ち強キックをくり出すだけ。

ジャンプからの連続技

連続技④

ジャンプ強パンチ
しゃがみ中パンチ
サマーソルト

ガイルの連続技のなかで広く知れ渡っている技だ。利用度、攻撃力ともに中程度。

攻撃力	★★★	利用度	★★★★



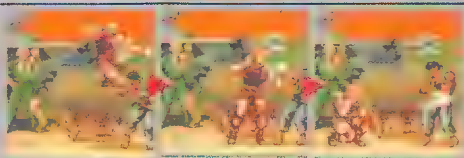
相手に向かって、なるべく低い打点でジャンプ強パンチ（ジャンプしてすぐに方向キーを下に入れる）。着地と同時にしゃがみ中パンチ→サマーソルトをくり出す。

連続技⑤

ジャンプ強パンチ
アッパー
ソニック裏拳

全部強パンチで出せる技なので、タイミングさえ覚えれば簡単に出せる。

攻撃力	★★★★	利用度	★★★★



相手に向かってジャンプ強パンチ（この時ソニックのタメを作っておく）。着地後、立ち強パンチを当て、ソニックブーム→裏拳の順にたたきこむ。

連続技⑥

ジャンプ強パンチ
立ちアッパー
サマーソルト

これはしゃがみ中〜の強化版だ。サマーソルトを出すタイミングがシビアかも。

攻撃力	★★★★	利用度	★★★



相手に向かってジャンプ強パンチ（方向キーは下に入れておく）。着地と同時に方向キーをニュートラルにし立ち強パンチを当てる。その後にサマーソルトキック。



ガイル超絶奥義“ソニックサマーソルト”を使おう！



ガイルといえばこの技“ソニックサマーソルト”でしょう。各技の弱体化が目立つガイルにとってはこれほどうれしい技はないはず。そもそもこの技はストIIのころから使えた技なんですが、ダッシュになり対戦が盛んになったので、使われるようになりました。キャラにもよりますが、対戦中にこの技を使われると、まず勝ち目はないといえます（とくに春麗やE・本田）。使うのが難しかったりするけど、ぜひマスターしてもらいたい技ですね。

多少の慣れが必要!!



[illegible]



▲[illegible]



E・本田［日本］

新しくなったスーパー頭突きと百裂張り手を使って体力を削る！

通常技はほとんど変わらないが、ダッシュになり、2つの必殺技にかなり変化が見られる。とくにスーパー頭突き。これを攻撃パターンのなかに織り交ぜればかなりおもしろい戦いができるぞ。

●必殺技の使いどころを良く考える！



E・本田の必殺技はストⅡの頃と比べて、使いやすくなった。とくにスーパー頭突きは、今まで意表を突く攻撃にしか使えなかったのだが、ダッシュになってこれがいろいろな局面で"武器"として利用できるようになったのだ。百裂張り手も技を出しながら左右に移動できるため、防御の上からでも強引に体力を減らすことが可能になった。いずれにしても、"待ちキャラ"から"攻めキャラ"として戦えるようになったのは、必殺技のおかげ。

百裂張り手

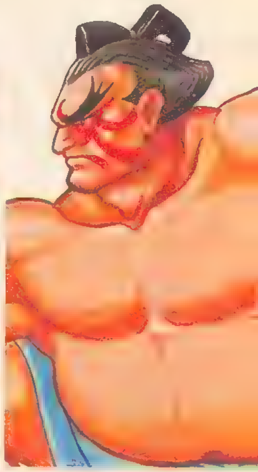


▲左右に移動でき、また簡単に出せるようになった。使い方としては、対空迎撃や、この技から組み技につないだりといろいろ。

スーパー頭突き



▲相手の飛び道具をかわしたり、相討ちにはなるが対空迎撃に効果を発揮する。なるべく相手を引き付けてから技を出すようにしよう。



2P対戦での基本的な戦い方

相手が飛んで来たらS・頭突きで落とす！



相手が跳んできた場合の迎撃法は3つ。1つは地上で何らかの通常技で攻撃する。2つ目はジャンプして空中で攻撃。最後の1つは着地する少し手前でスーパー頭突きで確実に落とす。3つの中ではスーパー頭突きで落とすのがいちばんの安全策。これだとノーダメージで返せるし、スキが全くといっていいほどないからだ。

弱で出すのがいいぞ!!



スーパー頭突きは、弱で出すのが良い。弱は横に飛び出すまでの無敵時間が長く、反撃を食らう確率が低いからだ。ただし引き付けて出さないと、防御されたり着地と同時に返し技を食らうことがある。



▲ジャンプの降り際を狙うのがベスト。



▲タイミングが合うとこのようになる。

"百裂張り手"から、いろいろな技につなぐ！



百裂張り手はダメージを与える技だが、これをうまく利用してさらにダメージを加えよう、というもの。主に右の2つの技につなぐことが多いようだ。

この技につなげろ!!

1.俵投げ

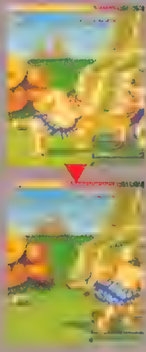


▲これはけっこう使えるが、この技から他の技につなげない。とはいってもそれなりに、ダメージは強烈。

2.さば折り



▲できればこの技につなぎたい。この技の後さらに他の技でダメージを与えられるしね。ただし返し技に注意。



◀早めに出して1発目だけを当て、すぐやめるようにする。これがけっこう難しいのだ。

連続技一覧表 E・本田

E・本田の連続技は通常技の使い分けが少なく、扱いやすいものばかり。しかもどの技も使いどころが難しくないので、いきなりぶち込むことができる。攻撃力もそこそこあるしね。

通常の連続技

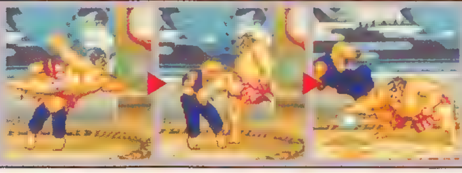
連続技	技	解説	攻撃力	利用度	手順
連続技①	ひざ蹴り／しゃがみ強パンチ	ひざ蹴りだけでも連続技になっているので、全部入れば必然的に3段技になる。	★★★	★★★★	相手と密着してる状態でひざ蹴りをくり出す。ひざ蹴りが当たった瞬間にしゃがみ強パンチをたたき込むだけ。連射して出すよりは、目押しで出したほうがよい。
連続技②	ひざ蹴り／俵投げ	相手が完全に返し技を出してくると、ほとんど決まらない連続技なのだ。	★★	★★	これも相手と密着している状態で、ひざ蹴りを出す。ひざ蹴りが当たったら、ワンテンポおいて投げる。ひざ蹴りから、あえてさば折りにもっていってもよい。
連続技③	百裂張り手／俵投げ	左ページで紹介した技だが、キャラによってはかなりの確率で決まる。	★★	★	相手が起き上がろうとしてる間に、あらかじめ強の百裂張り手を出しておく。そして相手に1発ヒットする少し手前で張り手をやめ、俵投げにもっていく。





ジャンプからの連続技

連続技	技	解説	攻撃力	利用度	手順
連続技④	ジャンプ強キック／丸太蹴り	ジャンプの攻撃は別に強パンチでもよい。見ためにかなり強烈な連続技だ。	★★★★	★★★★	相手に向かってジャンプして強キックまたは強パンチ。そして着地と同時に強キックを放つ。パッドに付いている連射機能を使えば確実に決まるぞ！
連続技⑤	めくり／ひざ蹴り／4段	E・本田の連続技の中では最強の攻撃力を誇る。全部当てるのは少々難しい。	★★★★★	★★★★	はじめに、相手をめくるような感じでスモウプレスを当てる（打点はかなり低め）。着地と同時にひざ蹴りをくり出し、トドメにしゃがみ強パンチ。

俵投げにつなぐよりは、さば折りにつないだ方が○！

百裂張り手の後につなぐのはさば折りか折檻蹴り。これにうまくつなげれば、さらに他の技につなぐことができて、大きなダメージを与えられる。E・本田はザンギエフやリュウ・ケンのように一撃必殺の技がないので、より多くの技で攻撃するしかないのだ。





▲一発目がヒットして、相手がのけ反っている間に、組み技に持っていく。タイミングとしては、ワンテンポおいてからがよい。

CHAMP★ONE POINT ADVICE

"払い蹴り"のリーチを活かして攻撃!!

E・本田の通常技の中に、"払い蹴り"という技があります。これは方向キーを入れなくても出せる技なので、意表を突いた攻撃をするときに使えます。またこの技は下段攻撃なので、ヒットすれば必ず相手は転ぶようになっています。相手を転ばせて、スキを作らせるのもよい方法です。

"払い蹴り"







▲これくらいの間合に相手がいるとき、払い蹴りを出そう。ボタンは距離によって使い分ける。

▲これだけ間合が空いていてもこの通り。ここから、たたみかけるように一気に攻めるのだ。

ジャンプキックのリーチも長い！



払い蹴りだけがリーチが長いわけではない。ジャンプか[illegible]場合はこの技が最適。



STREET FIGHTER II'



ブランカ［ブラジル］

ローリング～の距離を利用して奇襲攻撃を中心に攻めよう！

通常技よりは必殺技のほうに磨きがかかったキャラだ。とくにローリングアタックがかなり使いやすくなった。エレクトリックサンダーも出しやすく、一応は対空兵器としても使える。

●必殺技の使いどころを良く考える!



今回のブランカは全ての（といっても2つしかないが）必殺技がパワーアップ。まず、ローリングアタックが、カウンターダメージを受けなくなり、弱・中・強でそれぞれ飛行距離に差がついた。しかも、相手の当たり判定がないときに技を出してもその場に着地するため、奇襲攻撃としても利用できるのだ。エレクトリックサンダーもすぐに出せるようになったので、起き上がり時の返し技としても十分利用できるぞ！

エレクトリックサンダー



▲ローリングアタックの着地後のフォローとしても使えるし、対空兵器としてもおおいに利用できる。防御されても結構減らせるしね。

ローリングアタック



▲この技から噛みつきにいったり、フェイントに使ったりと、ブランカにとって対戦では欠かせない技。返し技を恐れずに使おう。



2P対戦での基本的な戦い方

対空迎撃を完璧にしよう!



ブランカを使うときに言えることは"対空迎撃を完璧にする"ということだろう。これぐらいできないとどうしようもない。リュウ・ケンのように必殺技で返すのではないから、攻撃をするタイミングをつかめばすぐに覚えられるだろう。

ブランカの対空兵器は立ち強パンチ。これがいちばん使いやすく、迎撃しやすいぞ！

対空兵器にはコレが最適





立ち強パンチで返すクセをつけるようにしよう。クセをつけておけば自然に反応できるようになるし、上からの攻撃が怖くなくなるからね。確実に落とせるタイミングは、少し前に出て、早めに強パンチを出すこと。相手との間合がけっこう肝心。

▲技がたまっている場合はこの技でもいいぞ！

自分から攻めるよりは"待ち"パターンを使おう!

ブランカというキャラは自分から攻めるよりは、相手の攻撃を待って、技を出したほうが戦いやすい。

あまり待ちすぎるのもよくないが、相手のスキを突く攻めのほうが、数倍楽に戦えてこちらのスキを作りにくい。



基本的には相手が技を出してから攻撃しよう。

ローリングアタックで奇襲攻撃だっ!!



逆に相手が"待ち"に徹してるときや、中途半端な間合が空いてるときは、この戦法を使おう。



◀この位の間合が空いていたら中パンチで出す。



◀ちょうど密着状態の間合に着地するぞ!

連続技一覧表 ブランカ

ブランカの連続技は、どれも出し方がE・本田に似ている。また、ジャンプからの連続技は攻撃力が高く、ボタンの使い分けもさほど難しくない。ただ、相手をめくるのが少々ムズイかもしれない。

通常の連続技

連続技①
立ち中パンチ
スネークアッパー

技自体は簡単に出せるし、けっこう気絶させやすい。ローリング～の後に使う。

攻撃力	★★★	利用度	★★★★



相手と密着状態の時に立ち中パンチを連続で入れる。2発目が当たったらあまり早くない程度に、しゃがんだ状態で強パンチを連射する。

連続技②
立ち中パンチ
頭突き

一見、技と技の間隔があり、入らないようだが、必ず決まる連続技だ。

攻撃力	★★	利用度	★★

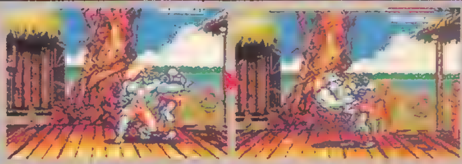


相手と密着している状態で立ち中パンチを当て、その後すぐロッククラッシュをくり出す。ボタンは連打しないで、目押しするような感じが当てやすい。

連続技③
立ち中パンチ
ローリング～

これはダメージを与えるための技ではなく、大道芸に等しい連続技だ。

攻撃力	★★	利用度	★



相手と近い間合（中パンチが届く程度の距離）でしゃがむ。この間にローリング～のタメを作っておいて、立つと同時に立ち中パンチを当て、すぐタメを解放する。

ジャンプからの連続技

連続技④
めくり
立ち中パンチ
4回

全キャラに決まる技なので、ブランカが使う連続技の中でいちばん強いだろう。

攻撃力	★★★★	利用度	★★★★



相手を飛び越すような感じでジャンプ強パンチ（打点は低め）。
その後すぐに、立ち中パンチを2回当て、スネークアッパー。
ボタンは全て目押し。

連続技⑤
めくり
立ち中パンチ
電撃

これも全キャラに通用する連続技。連射はそれほど必要としないのがよい。

攻撃力	★★★	利用度	★★★★



これも相手を飛び越すような感じでジャンプ強パンチ（打点は低め）。その後すぐに中パンチを連打する（正確には中パンチが当たったあと）。つづいて電撃。

連続技⑥
ジャンプ強パンチ
立ち中パンチ
3回

ブランカの最も有名な連続技。タイミングもそれほどシビアではないのが楽。

攻撃力	★★★★★	利用度	★★★★



相手に向かってジャンプ強パンチ（打点はかなり低め）。着地と同時に立ち中パンチを当て、ワイルドダンス（スネークアッパーでもよい）をたたき込め！



"ワイルドファング"で、いっきに体力を減らせ！

ブランカには相手を投げる技はないけれど、組み技があります。これは、ある程度のダメージを確実に与えられる技なので、使い方によっては強力な技です。
対戦中にいきなり噛みつくことはまずできないでしょうから、ローリングアタックの後やジャンプキックの着地後などのつなぎとして使うと比較的技が決まりやすいですよ。





▶ダッシュになって、噛みついた後のスキがなくなったおかげで、噛んだ後投げ返されたり、返し技を食らうことがなくなったのだ。
噛みついたら、体勢を整えてすぐに攻撃を仕掛けろ。



噛んだ後も、きちんとフォロー

[illegible]相手にスキを与えることになります。
[illegible]



電撃

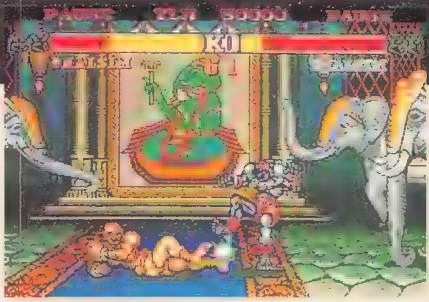


[illegible]チボタンを連打していれば自然とこの技が出る。

ローリングアタック



[illegible]



ダルシム［インド］

"すぐドリ"やスライディングを使い分けて接近戦を挑め！

前作のダルシムは全体的に遅いイメージが強く、地味なキャラだった。しかし、ダッシュになってからのダルシムはドリル系の技がすぐに出せるようになり、戦いのスピードがアップしたのだ。



●必殺技の使いどころを良く考える！



ダルシムの必殺技は2つ。見ためには大きく変化していないのだが、ヨガファイヤーを出した後の硬直時間が少なくなり、スキを突かれにくくなった。そのため、前作ほど弾の撃ち合いで負けることがなく、利用機会が多くなった。ヨガフレイムも、当たった後すぐ動けるようになったしね。実際の対戦ではヨガファイヤーを読まれない程度に撃ちまくり、跳んできたとこをキックやパンチで返す、というような戦い方が基本となるだろう。



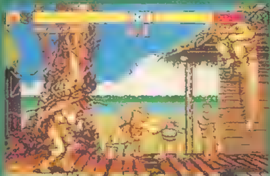
▲相手との間合が近い場合はあまり撃たず、離れた間合のときに使うようにしよう。それからスピードに強弱をつけるのも忘れずに。



▲ヨガファイヤーを撃っている間に、時々このヨガフレイムを混ぜれば、対空防御として使えて、投げハメにも利用できるぞ。

2P対戦での基本的な戦い方

ヨガファイヤー&ズーム攻撃で相手を近づけない！



基本的な戦い方は"相手の間合に入っていかずに自分の間合で戦う"だろう。キャラ性能が変わったおかげで、接近戦でも戦えるようになったが、[illegible]。[illegible]すめ。あとは間合によってジャンプパンチやドリルキックなどを使い分けよう。ただし、必要以上に手や足を伸ばさないように注意しよう。

近づかれたら、弱スライディング！

PC版のスライディングはゲーセン版に比べてかなり弱くなった。この技をジャンプしてきた相手をめくるために使おうとすると、逆にめくられることになる。これだけは気をつけたい。





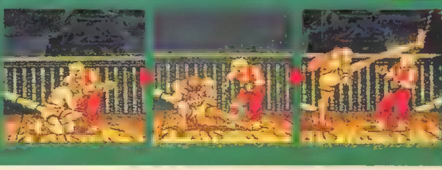
▶歩いて接近してくるときには使っても平気。投げ技や組み技につなごう。

接近戦になった場合は弱・中攻撃のボタンを使い分ける!!



ダルシムの醍醐味は遠距離戦より接近戦にある。相手が近づいてきたら、下の写真のように弱と中の攻撃を使い分けて撃退しよう。これができるようになると接近戦がおもしろくなるぞ！





連続技一覧表

ダルシムの連続技はダメージを与えることが目的ではなく、足止めとして使われることが多い。これはキャラの特徴が、地道に攻撃するタイプだからだろう。一応、連続で入る技もあるけどね。

通常の連続技

連続技①

しゃがみ中キック
ヨガファイヤー

攻撃力 ★★ 利用度 ★★★

ガイルとザンギエフに対しては連続で決まる技。その他のキャラには入らない。



相手が画面の端にいるとき、密着した状態でしゃがみ中キック。中キックが当たった後にすぐヨガファイヤーを撃つ。防御された場合は投げ技につなぐといいぞ！

連続技②

中パンチ
しゃがみ中キック
ヨガファイヤー

攻撃力 ★ 利用度 ★★★

これは主に足止めとして使われる連続技。相手と間合を離したいときに使おう。



相手と密着した状態で立ち中パンチ（しゃがみでもよい）。中パンチが当たったらしゃがみ中キックを出し、ヨガファイヤー（これは間合を離すために撃つ）。

連続技③

ヨガファイヤー
ヨガスルー

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★

これは相手がヨガファイヤーを防御した時に有効。キャラによっては返せない。



相手が起き上がると同時に当たるようにヨガファイヤー。相手がこれを防御したらヨガスルー。一部のキャラには返せない技なので、対戦中に使うように。

ジャンプからの連続技

連続技④

すぐドリ
しゃがみ中キック

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★

最初の技が入れば後の技は必ずヒットする。ドリルキックは早めに出そう。



相手が起き上がるときにめくるような感じですぐドリ。そして着地後にすぐしゃがみ中キックを2回当てる（パッドの①ボタンを連射で使うと楽）。

連続技⑤

立ち強キック
[illegible]パンチ

攻撃力 ★★ 利用度 ★

相手の起き上がり時にしか決まらない連続技。これをやられると超くやしい。



相手が起き上がろうとしている間に、密着して強キックをかなり早めに出す。強キックが当たったらすぐにジャンプして強パンチ。タイミングはかなりシビア。

連続技⑥

ヨガスマッシュ
ドリル頭突き

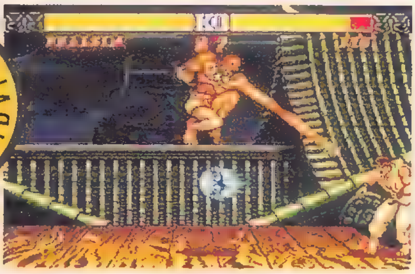
攻撃力 ★★ 利用度 ★★★

同キャラのみの連続技。空中判定を利用したモノだ。お笑い技に入るだろう。



まずヨガスマッシュにもっていこう。そして技が終わると同時にジャンプ（技の間は方向キーを上に入れっ放し）してドリル頭突きを出す（強パンチでもよい）。





フェイントを中心にして攻めるようにしよう！

接近戦を挑む場合はストレートに攻めるより、攻撃パターンの中にフェイントを混ぜながら攻めた方が、スキを突きやすくダメージを与えやすいようです。

フェイントといってもムダに手足を伸ばすのではなく、ある程度パターンを作ってやるようにします。攻撃方法の中には“すぐドリ”というのがありますが、これを効果的に使えば攻撃しやすいはずです。

たとえばこんな風に

いきなり目の前でジャンプして、相手に先に技を出させて、それを返したりとか、スライディングからすぐドリにつないだりとか……。他にもいろいろ探して実戦で使おう。



▲これはあまりにもスキだらけだが、（スキあり）と思わせるモノのほうが効果的。

画面のはしに追いつめろ！

ダルシムは他のキャラのよう[illegible]

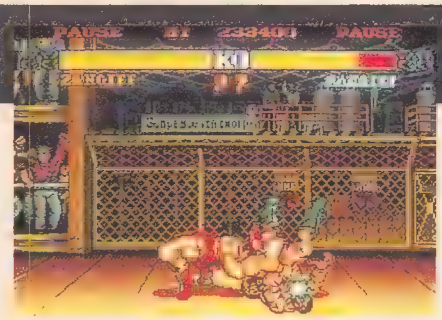


▲これはパターンのひとつ。起き上がりを狙って中キックだ。



▲[illegible]そのまま投げ技へもっていこう。





ザンギエフ［ソビエト］

通常技で相手の体力を減らし、スクリューパイルで1発撃破！

スクリューパイルドライバーの後、間合が離れてしまうため、前回ほど有利な戦いはできない。しかし、ダブルラリアットは技を出しながら移動できるため、フェイント攻撃により一層磨きがかかかった。

●必殺技の使いどころを良く考える！



必殺技にかなりの変化が見られるザンギエフ。

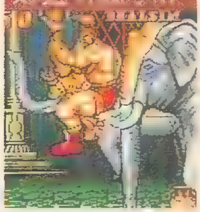
スクリューパイルドライバーの後に相手との間合が離れてしまうため、スクリューハメがやりづらくなった。だが、ダブルラリアットがしゃがみながら出せて、対空兵器として使えるために、上からの攻撃はかなり返せるようになった。もともとザンギエフの必殺技は他のキャラのような使い方と違う。"通常技があって初めて活きる技"ということを忘れないようにしよう。

ダブルラリアット



▲飛び道具をかわしながら移動したり、スクリューパイルの布石として使う。他には足払いをよけたりとかにも使える。

スクリューパイルドライバー

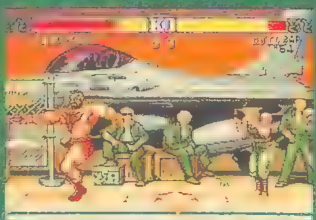


▲これはもう強烈なダメージを与えたいときに使うしかない。ボタンを押したときのキーの方向によって左右のどちらかに落ちる。



2P対戦での基本的な戦い方

ダブルラリアットを対空兵器に使う！



ほとんどのジャンプ攻撃が返せる！



この技を完璧なタイミングで[illegible]セをつけておけば、上からの攻撃はまず[illegible]

[illegible]わすことに使うだけではない。ジャンプしてきた相手を迎撃する技としても大いに利用できるのだ。出しにくいのが少々残念だけどね。



[illegible]

足払いを使おう！

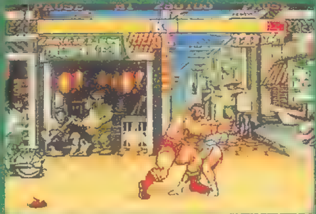
通常技でもっとも大事なのが"足技"なのだ！





◀当たり判定が広がって、転ばせることが楽になった。

通常技で意表を突き、スクリューへ持って行け！



いきなり相手を吸い込むこともできるが、上級者同士の対戦となるとそうは簡単に技が入らない。[illegible]

立ち強キックを利用しよう！

この技を利用して自キャラの判定を前に出し、スクリューパイルの間合を広げるのが目的。





◀強キックが出ている[illegible]ドを入力しよう。

この技も使えるかも



これは立ち弱キック。これか[illegible]とができるぞー



連続技一覧表

ザンギエフの連続技は、ほとんどがスクリューパイルを利用したものが多いと思うだろうが、実は打撃系の連続技もけっこうあるのだ。対戦中には打撃系とスクリュー系を使い分けるようにしよう。

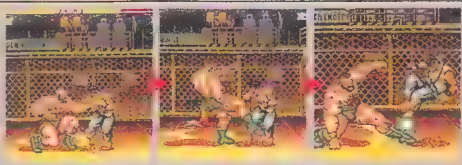
通常の連続技

連続技①

しゃがみ弱パンチ
しゃがみ強キック

これは起き上がりなどに合わせて相手に使うことが多い連続技なのだ。

攻撃力	★★	利用度	★★★



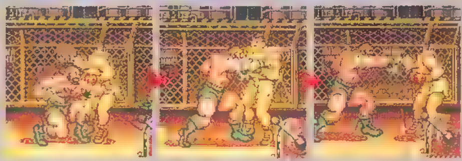
相手に密着している状態でしゃがみ弱パンチを3回当てる。その後に立ち弱キックを1発、しゃがみ強キックを当てる。ボタン連打では入りにくいので注意。

連続技②

しゃがみ弱パンチ
立ち中・強パンチ

これはパンチだけを使った連続技。利用度が低くなかなか難しい技。

攻撃力	★★	利用度	★★



相手に密着している状態で、しゃがみ弱パンチを当て、立ち中パンチ、立ち強パンチの順に攻撃する。それぞれのボタンは必ず目押しするようにしよう。

連続技③

しゃがみ弱パンチ
立ち中パンチ
しゃがみ強キック

相手を転ばせるときのオマケとして使う。一部のキャラには決まりにくい。

攻撃力	★★★	利用度	★★



相手と密着している状態で、しゃがみ弱パンチを当てて、すぐに立ち中パンチ。そして最後にしゃがみ強キックをくり出す。タイミングよくボタンを押すように。

ジャンプからの連続技

連続技④

ジャンプ強パンチ
しゃがみ中キック
ラリアット

ザンギエフ唯一のキャンセル技を利用したもの。ぜひ会得したい連続技だ。

攻撃力	★★★★	利用度	★★★★



相手をめくるような感じでフライングボディープレスをくり出す。着地と同時にしゃがみ中キックを当て、ダブルラリアット。全キャラに入る、おいしい連続技。

連続技⑤

ジャンプ強パンチ
スクリューパイル

これはスクリューパイルにもっていくための連続技。返される確率が高い。

攻撃力	★★★★	利用度	★★★★★



相手をめくるようにフライングボディープレスをくり出す(打点は低め)。着地と同時にしゃがみ弱パンチを3発当て、スクリューパイルドライバーへ。

連続技⑥

めくり
しゃがみ弱パンチ
しゃがみ強キック

打撃系ではかなりダメージを与える連続技。タイミングでボタンを押そう。

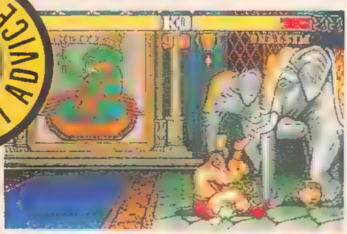
攻撃力	★★★★	利用度	★★★★

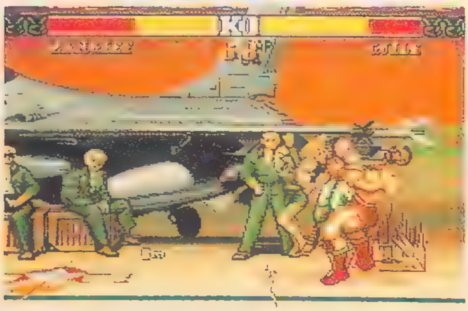


相手をめくるような感じでフライングボディープレスをくり出す(打点は低め)。着地と同時にしゃがみ弱パンチを2発、立ち弱キック→しゃがみ強キックと当てる。

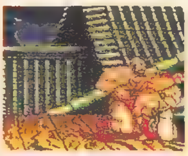
一度捕まえたらぜったいに逃すな!



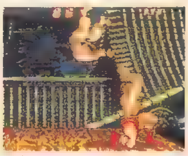




これはザンギエフの戦いかたで最も基本的なことです。足が遅く、動きが鈍いザンギエフにとっては、一度捕まえた相手は絶対に逃してはいけません。離れ技のないキャラにとってはごく当たり前のこと。たとえ、それがハメ技になるとしても、です。まず試合を開始したら通常技で体力を減らしつつ、画面の端に追い詰めて投げ技を出す。ある程度体力が減ったらスクリューパイルへつなごう。



▲序盤は通常技で相手の出方をうかがい、パターンに応じて攻撃方法を変えよう。



▲少しずつ自分のペースにもっていき、投げ技でダメージを与える。

画面の端を利用する!



小技から、スクリューへ!



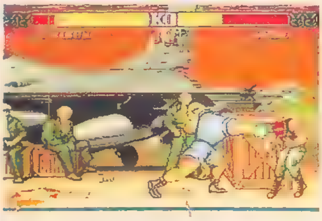


M・バイソン［アメリカ］

ピヨりからピヨりへつないで、対戦相手に何もさせるなっ！

四天王のNo.4であるM・バイソンだが、その強さは計り知れないものがある。M・バイソンを前にヒヨコでも見せようものなら、体力がなくなるまで攻撃され続けるだろう。

●必殺技の使いどころを良く考える！



バイソンの必殺技は全てタメを必要とする。中でもターンパンチは、パンチかキックのボタンを3つ同時に押してためる、という不思議な操作法で技を出すのだ。

バイソンの必殺技は、相手に近づきながらくり出すので、必殺技を出している間に次のタメを作ることができるのだ。ただ、移動しながら技を出すのでスキを与えやすいという弱点がある。必殺技の連発は返し技を食らう危険性があるので、なるべく避けるように。



ダッシュアッパー

▲この技はいろいろ使い道があり、うまく使いこなせば、バイソンのキャラ性能を引き出す技だ。使い方については下を見てくれ！



ダッシュストレート

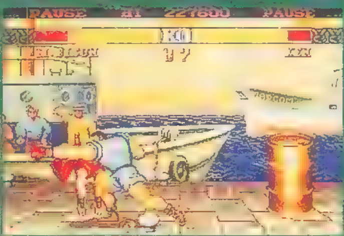
▲ダッシュアッパーほどではないが、奇襲攻撃や対空兵器として使える。でも、この技が出ている間は、足が無防備になるのが欠点だ。



ターンパンチ

▲ほとんど使われない技。ヘッドボマーの後に出したり、フィニッシュに使うぐらいだろう。3つのうち1つだけ放しても技が出る。

2P対戦での基本的な戦い方



バイソンは全キャラのなかでは、かなり足が速い。ただ、唯一蹴り技がないキャラでもある（ボクサーだから当たり前!?）。しかしその代わりにパンチの種類はかなり豊富だ。

ジャンプパンチをうまく使え！

バイソンのジャンプパンチは当たり判定がかなり広い。ジャンプしてすぐパンチを出せば、しゃがんでる相手を攻撃できるほどだ。

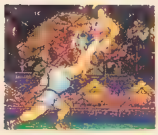


▲ジャブで動きを止めておくといい。



▲ジャンプした後にすぐ強パンチを出す。

リーチの長さを利用しろ！



バイソンの立ち技は踏み込みながら出すものが多い。とくに強パンチは驚くほど長いぞ！

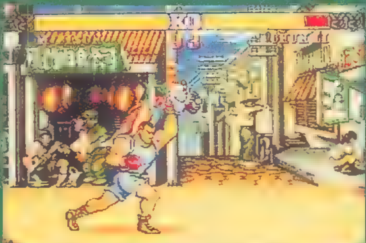


▲この距離で波動拳を出すと……。



▲この通り。相討ちになるのだ！

ダッシュアッパーをいろいろなとこで使う！



ダッシュアッパーはダメージを与えることはもちろん、いろんな使い方がある。右はその一例で、他にもまだまだある。[illegible]

1. 移動用に



これはもう知っている人もいるだろう。驚異的なスピードで接近して相[illegible]



▲離れた所で相手が[illegible]



▲いっきに近づいて[illegible]

2. 対空迎撃用に



これは[illegible]使い方。相手がジャンプして逃げる[illegible]



▲あ、相手が逃げようとしている！



▲そんなときは迷わずダッシュアッパー。

連続技一覧表

バイソンの連続技は、どれも対戦相手がやる気をなくすほど強烈。とくにダッシュアッパーを使った立ち技からの連続技はハンパじゃない！　気絶から気絶にもっていくことが簡単にできるのだ！

通常の連続技

連続技①

しゃがみ弱キック
エルボ
ダッシュアッパー

これがその問題の連続技。出し方も簡単なので、バイソンを使う人は必携の技。

攻撃力 ★★★★★　利用度 ★★★★★



相手と密着している状態で、しゃがみ弱キックボタン3回押す。そのあとにエルボを入れて、(エルボにキャンセルをかけてから) ダッシュアッパー。

連続技②

しゃがみ弱キック
ダッシュアッパー
4段

入るキャラが限定されているが、豪快かつ強烈な技なので必ず覚えよう。

攻撃力 ★★★★　利用度 ★★★



相手と密着している状態で、しゃがみ弱キック。これにキャンセルをかけて、ダッシュアッパー。これをもう一度くり返して、その後に立ち強キック。

連続技③

しゃがみ弱パンチ
ダッシュ
ストレート

これは必殺技をダッシュアッパーからストレートに置き換えただけの連続技。

攻撃力 ★★★★　利用度 ★★★★



相手と密着している状態でしゃがみ弱パンチを3回当てる。その後立って弱パンチ。これにキャンセルをかけてダッシュストレートをくり出すのだ！

ジャンプからの連続技

連続技④

ジャンプ強パンチ
しゃがみ弱キック
ダッシュアッパー

これを1セット入れれば、必ず気絶するぞ！　全キャラに入るしね。

攻撃力 ★★★★★　利用度 ★★★★



相手に向かってジャンプ強パンチ(打点は低め)。着地と同時にしゃがみ弱キックを3発入れてエルボ。この後ダッシュアッパーを入れてから立ち中パンチ。

連続技⑤

ジャンプ強パンチ
立ち中キック
ダッシュアッパー

コンピュータが使う連続技でもある。一見スキがありそうだが、きちんと入る。

攻撃力 ★★★★　利用度 ★★★★



相手に向かってタメを作りながらジャンプ強パンチ（打点はかなり低め)。着地と同時に立ち中キック（ボディーブロー）を出し、ダッシュアッパーを当てる。



立ち中パンチをうまく使えば、対空迎撃は完璧！

相手がジャンプしてきた場合、ダッシュアッパーでも落とせますが、立ち中パンチで迎撃したほうがより確実に落とすことができます。この技はあの、ケンの恐怖のジャンプパンチをいとも簡単に返せるのです。これは意外と知られていないようで、たいていダッシュアッパーや他の技が使われるようです。でも、この技を利用すればほとんどのキャラのジャンプ技を返せるので、バイソンを使う場合はクセをつけておくといいでしょう。

くり出すタイミングを覚えろ!



リュウ・ケン戦で効果を発揮!



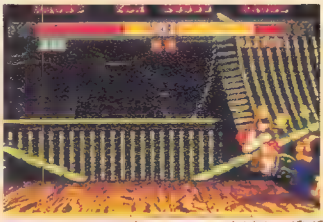


バルログ［スペイン］

対空迎撃を完璧にしておけば、そこそこ優位な戦いができる！

バルログは全キャラの中では最高のスピードを誇るキャラだ。しかもただ1人、ツメという武器をもっているのだ。だが、この武器を折られてしまうと、攻撃力とリーチが激減。これだけはぜひ避けたい！

●必殺技の使いどころを良く考える!



バルログの必殺技はどれも扱い方が難しい。とくにフライングバルセロナアタックは、相手キャラによっては絶対に使ってはならない。読まれると簡単に迎撃されてしまうのだ。また、ローリングクリスタルフラッシュはフィニッシュに使う以外はあまり使わないほうがよいだろう。これも簡単に返される恐れがあるからだ。

このことからわかるように、バルログは基本技で攻めてフィニッシュで必殺技を使う戦法が良策と言える。



◀相手の攻撃を回避したり、それ以外ではフェイントとして使うことをすすめる。



◀フィニッシュ以外では、遠い間合からフェイント兼足止めとして使うのがよい。



◀フィニッシュに使う以外はあまり使わないように。昇龍拳のいい標的になるからね。



◀これもイズナドロップと同じような使用目的で使えー ただ、ダルシムには有効な技だ。

2P対戦での基本的な戦い方

ツメで牽制して、ローリング〜でザクッ!

バルログといえば、手に付いている“クロー”だろう。実戦では、地上での攻撃がどっちかっていうと攻めやすい。常にツメを出し相手を牽制して攻めるようにしよう。これにときどきローリング〜を付け加えながら攻めるとなおさらいいぞ！一定の間合を保つように攻めるのがコツだ！









▲ツメが届くぐらいの距離がいちばん望ましい。



▲ときどきこの技でダメージを与えるようにする。

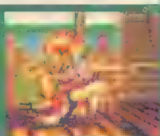
場所によって迎撃法を変えるといいぞ!!



これは場所というよりは間合だね。違う間合で同じ迎撃法を用いても、ほとんど返し技を食らうしね。

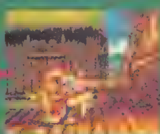
1. しゃがみ強パンチで落とす

これはかなり近い間合で、しかも相手がめくろうとするときに有効な迎撃法なのだ。





▲相手がこの位の間合に来たら攻撃。

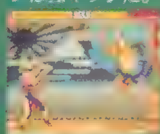


▲着地と同時にツメが相手を刺し貫く。

2. 垂直ジャンプで落とす

こちらは逆に、相手が遠い間合で着地するときの迎撃法だ。使用ボタンは強キック。





▲相手が跳ぶと分かったら、ジャンプ。



▲で、蹴りの間合に入ったらキックだ。

連続技一覧表 バルログ

バルログの場合もバイソンのように、ピヨりからピヨりへつなぐことができる。他にも、飛び道具をかわした後にそのまま連続技へもっていけるものもある。なかなか使いやすいのがいいところかな？

通常の連続技

連続技①
しゃがみ中キック
しゃがみ強パンチ
3段

これは相手の起き上がりから、接近してきたときまで、幅広く使える連続技。

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★★★

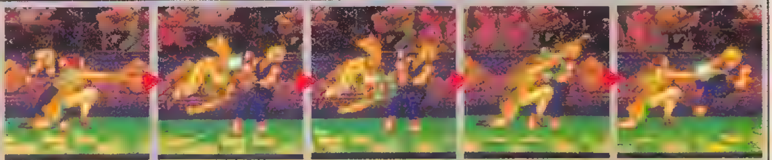


相手と近い間合でしゃがみ中キックを連続で2回当てる（パッドの①ボタンの連射を使うとやりやすい）。その後にしゃがみ強パンチをぶち込むだけだ。

連続技②
しゃがみ弱パンチ
強ローリング～
しゃがみ強パンチ

これが全て決まると、確実に気絶する恐ろしい連続技。リュウ・ケンにどうぞ。

攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★★★



相手と密着している状態でしゃがみ弱パンチ。そのままの状態で強のローリングクリスタルフラッシュをくり出し、技が終わると同時にしゃがみ強パンチ。この技が入りやすいのはリュウとケンだ。しかも画面の端でなくても入るしね。

ジャンプからの連続技

連続技③
ジャンプ強キック
しゃがみ中キック
3段

波動拳を飛び越えて、そのままこの技にもっていけるのがおいしい。

攻撃力 ★★★ 利用度 ★★★



相手に向かってジャンプ強キック（打点はかなり低め）。着地と同時にしゃがみ中キックを当てて、最後にタイミングよくしゃがみ強パンチ。

連続技④
めくり
ジャンプキック～
4段

かなり難しい連続技だが、キャラによっては入りやすいので、覚えておこう。

攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★



相手を跳び越すような感じでジャンプキック。着地と同時にしゃがみ中キックを2回入れ、最後に中か強パンチを入れる。飛び越すのがかなり難しいので練習しよう。

ジャンプ強キックからの投げはけっこう使える！

これは一種のハメ技のようなものである（連続でやれば、の話）。動きが敏捷なバルログにとっては、むしろこのような技を使ったとしても当たり前といえるだろう。とくに、ダルシムや春麗のような返し技があまり強くないキャラに有効だ。





▲相手が起き上がろうとしているときが絶好のチャンス。起き上がりに合わせジャンプする。着地と同時にあまり歩かずに投げ技へ。

バルセロナアタックは使うのがムズイ！

CHAMP ONE POINT ADVICE

バルセロナアタックは使うチャンスが少ない。3試合に一回使えるか使えないか、というところでしょう。使ったとしてもたいていは金網ジャンプの時点で読まれてしまうからです。

ただダルシムに関しては、逆に振り向くスピードが遅いので使いやすいと言えるでしょう。その他のキャラに使う場合は、相手の起き上がり時に上から襲うような感じで使うのがベストだと思います。







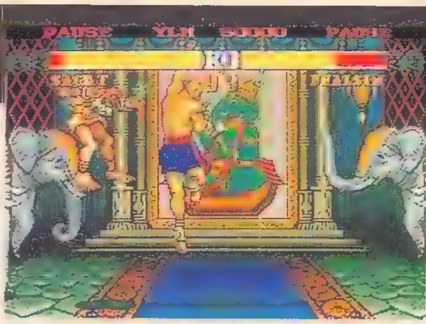
キャラによっては使わない方がいい！リュウ・ケンがそれだ！

[illegible]クは、リュウやケンにはなるべく使わ[illegible]





[illegible]

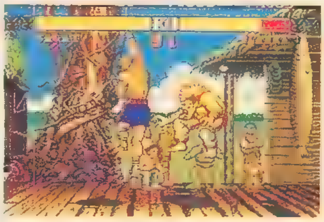


サガット[タイ]

リーチの長さで有利に戦いつつ超破壊力の必殺技で体力を奪う！

四天王のなかではNo.2ということだが、実質的な強さでいったらおそらく最強である。その理由には必殺技の威力、リーチの長さ、通常技の使いやすさが挙げられる。ただ、使いこなすのが難しいが。

●必殺技の使いどころを良く考える!



サガットの必殺技は、出し方がリュウ・ケンと同じものが多い。このことからダッシュになってリュウ・ケン使いの人は、サガットに移行することがあるようだ。ただ、リュウとケンの昇龍拳が無敵なのに比べ、サガットのタイガーアッパーカットは、"技を出した瞬間にしか無敵時間がない"という大きな違いがある。しかし、対空兵器としては利用度が高く、破壊力もケタ違い。他の技もあまりスキがなく、使い勝手が良い。



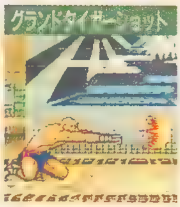
◀対空兵器や連続技に効果を発揮。この技は昇龍拳と違って、カスっただけでも痛い。



◀主に相手を足止めしたり、ジャンプさせるために使われる。とくにダルシムに有効な技。



◀出し方は難しいが、非常に使いどころが多い技。遠い間合でジャンプした時に使え！



◀上タイガーに比べ、撃ったあとのスキが少ない。強弱をつけて使うと効果的だ。

2P対戦での基本的な戦い方

リーチを活かして攻めろ!









サガットは足は遅いが、各通常技のリーチがかなり長い。これらの通常技を使いこなせれば、必殺技は全くと言っていいほど、使わなくても勝てる。しかもただリーチが長いだけではなく、くり出すスピードもかなり速い。「スキあり」と思ったら攻撃だ！

▲対戦相手によっては、この攻撃はかなり有効。早めにくり出すように。

とくに立ち強パンチ

通常技のなかで、一番リーチが長いのはこの技だろう。相手の間合の外から撃できるほど。



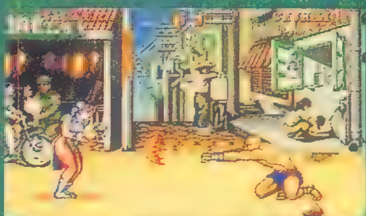


▲これだけ離れて攻撃されても……。



▲立ち強パンチをくり出せば、この通り。

タイガークラッシュを攻撃パターンに加える!



この技は主に連続技に使うわけだが、利用法はそれだけではない。対空迎撃はもちろん、奇襲攻撃にも十分に使えるのだ。出し方さえうまくいけばね。ほかの技からつなげば楽に出せるぞ！

1. 対空迎撃に

キャラによって、これとアッパーカットを使い分けるのが大事。ジャンプ力のあまりないキャラには有効な迎撃法だ。



2. 奇襲攻撃に

もう一つはこの使い方。タイガークラッシュはくり出すスピードがすごく速く、反応しづらい。くり出すタイミングとしては相手が技を出した後だ。





▶これがベストのタ

連続技一覧表

サガット

サガットの連続技はどれもボタンの使い分けが必要で、使うのが難しい。その反面。相手に1セットでも当たれば大ダメージを与えることができるので、やり方を覚えておいても損はないはず。

通常の連続技

連続技①

立ち弱パンチ
アッパーカット

ほとんどのキャラに入り、そこそこ攻撃力もある連続技。簡単に出せるぞ！

攻撃力	★★	利用度	★★



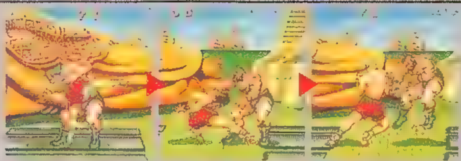
相手と近い間合（立ち弱パンチが当たるくらい）でティーソークをくり出す。これにキャンセルをかけてタイガーアッパーカットを当てるのだ。

連続技②

立ち中キック
しゃがみ弱キック
アッパーカット

攻撃力は最高だし、利用度も最高。ただ1セット入れるのが難しいのだ。

攻撃力	★★★★★	利用度	★★★★★



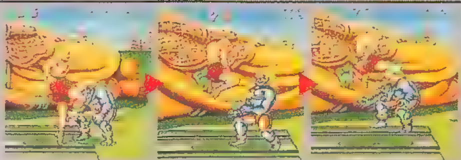
相手と密着している状態で、立ち中キック。その後すかさずしゃがみ弱キック（立ち弱パンチでもよい）を当て、タイガーアッパーカットをくり出す。

連続技③

立ち弱キック
タイガークラッシュ

全キャラに入り、けっこうピヨりやすい連続技だ。簡単に出せるしね。

攻撃力	★★★	利用度	★★★



相手と近い間合で立ち弱キックをくり出す。これにキャンセルをかけて、タイガークラッシュを出すのだ。基本的な技なので、攻撃パターンに織り交ぜて使おう。

ジャンプからの連続技

連続技④

ジャンプ強キック
立ち弱キック
アッパーカット

サガットの基本的な連続技だ。そこそこ攻撃力もあるので利用度も高い技だ。

攻撃力	★★★★	利用度	★★★★★



相手に向かってジャンプ強キック（打点は低め）。着地と同時に弱キックを当て、タイガーアッパーカット（タイガークラッシュでもよい）。

連続技⑤

ジャンプ強キック
立ち弱キック
タイガーショット

これは相手を気絶させるための連続技。攻撃力は低いが、けっこう使えるぞ！

攻撃力	★★★	利用度	★★★

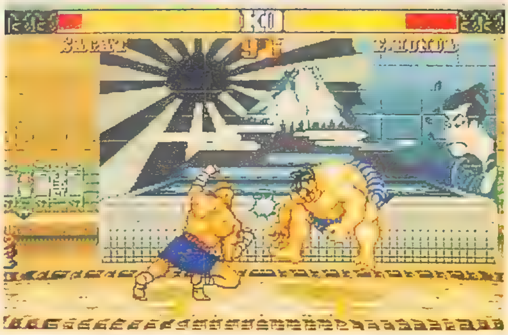


相手に向かってジャンプ強キック（打点は低め）。着地と同時に立ち弱キックを当て、グランドタイガーショットを撃つ。相手の攻撃を避けた後に使おう。

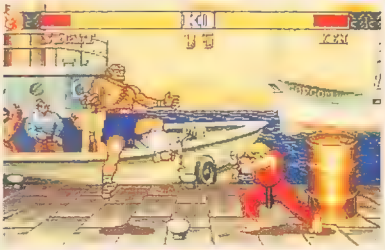


タイガーアッパーカットは引きつけてくり出せ！

初めのほうでも触れてあることだけど、"タイガーアッパーカットは引き付けてくり出す" ということをまず覚えてもらいたい。これはサガットを使う時のもっとも基本的なことであると同時に、"無敵時間がほとんどない"という弱点を補う意味でも絶対に会得してください。"引き付けて出す"と、言うのは簡単ですが、実際にそれを実行しようとしてもナカナカできないものです。コンピューターのバルログを相手に練習すると、出せるようになるはずです。

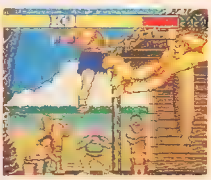


ある程度タイミングを覚えたら、対戦で狙うようにしましょう。初めは失敗するかもしれませんが、やらないよりはマシ！



▶これは失敗例。こんなに早く出すと、大きなスキを作ることになる。

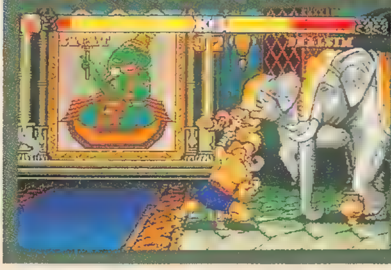




◀引き付けて出さないと、簡単に反撃をくらう。限界まで引き付けろ！

ノーダメージで返せるっ！

[illegible]





[illegible]これができれば勝ちも同然。



ベガ［シャドルー］

最強のゆえんは連続技にあり！ 圧倒的な攻撃力で相手を一蹴!!

四天王でNo.1の実力を誇る格闘家。設定ではNo.1だが、ゲームの中ではどうなるのか？　やはり総合的に見てみればNo.1の性能をもつ。正統派のプレイから鬼のハメ技まで何でもござれ！なのだ。

●必殺技の使いどころを良く考える！



ベガの必殺技はヘッドプレスを除いてどれも使える。ダブルニープレスはタメ時間が長いものの、１発目が入れば２発目も必ず入る恐ろしい技だ。サイコクラッシャーアタックも、ヒットすれば必ずダウンする技だしね。両方共使いどころが難しいわけではないので、実戦で使用すれば、かなりのプレッシャーを与えることができる。

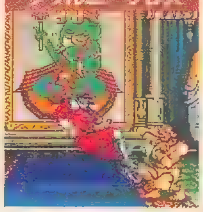
どちらも恐ろしい技だが、タメを必要とするのが少々残念だ（これがコマンド入力方式だったら……）。

サイコクラッシャー



▲ダメージを与えることはもちろん、対空兵器としても利用できる。弱・中・強を使いわければ、フェイントとしても使える。

ダブルニープレス



▲起き上がりの返し技から、連続技やハメ技まで、幅広く使える。この技を当てた後に、中キック１発でピヨることがよくある。

ヘッドプレス



▲遠くから飛び道具を連発されたときの奇襲攻撃として使えるが、その他はフェイントに使うぐらい。読まれると簡単に迎撃される。

2P対戦での基本的な戦い方

意外にリーチの長い立ち強キックをうまく使え！



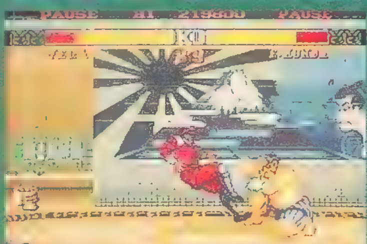
[illegible]によってこの立ち強キックを使うと、相手は[illegible]なる。これは[illegible]スピードが速く、[illegible]ためだ。その他にも、遠い間合での対空兵器としても[illegible]できるぞ！





▲[illegible]

これがベガの使う超凶悪なハメ技だっ!!（使いすぎに注意）



ベガは他のキャラに比べ[illegible]ハメ技が強烈。キャラによっては絶対に返せない[illegible]。しかし返すことはできない……。

サイコ投げ

これは[illegible]。[illegible]、ボタンを連打しているだけで簡単に投げることができるのだ。





▲サイコクラッシャー[illegible]コクラッシャーを出し、着地と同時に投げ。

ダブルニーハメ

これは直接的なダメージを与える技ではない。相手をずっと防御させて、体力を削り取る技なのだ。ダブルニープレスは中で出すといいぞ！







▲ダブルニープレスを当てた後、中キックを２回。これのくり返しだ。

連続技一覧表

ベガ

「ベガと言えばハメ技か連続技」と言われているほど、どれも強烈なものばかり。しかも攻撃力が高く、気絶する確率もかなり高いのだ。この連続技を全て会得すれば、怖いものはなくなるだろう。

通常の連続技

連続技①

ダブルニープレス
ネスパターン

もしも、絶対にピヨらず死ぬこともないとすれば、技名通りになってしまう。

攻撃力 ★★★★★ 利用度 ★★★★



相手と密着している状態でしゃがみ弱パンチ。これにキャンセルをかけてダブルニープレスからしゃがみ弱パンチ、立ち弱パンチを当てて、ダブルニープレス。あとはこれのくり返しなのだが、ダブルニープレスが当たってる間にタメを作るようにするのが難しい。

連続技②

弱パンチ
ダブルニープレス
立ち中キック

相手がピヨったときに使うのがベスト。攻撃力・利用度が共に高い連続技。

攻撃力 ★★★★ 利用度 ★★★★★



相手と密着した状態でしゃがみ弱パンチを2発、立ち弱パンチを1発当てる。立ち弱パンチが当たったあとにキャンセルをかけて、ダブルニープレス。そして最後にしゃがみ中パンチを当て、立ち中キックを入れる。

ジャンプからの連続技

連続技③

めくり強キック
弱パンチ
サイコ

相手をめくるのが簡単なキャラなので、成功率もかなり高い連続技なのだ。

攻撃力 ★★★★★ 利用度 ★★★★★



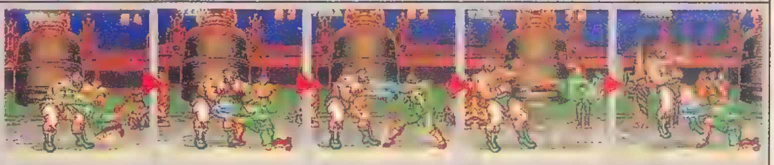
相手をめくるような感じでジャンプ強キック(打点は低め)。着地と同時にしゃがみ弱パンチを連続で4発当てて、立ち弱パンチ。これにキャンセルをかけてサイコクラッシャーアタックをくり出して終わり。

連続技④

ジャンプ強パンチ
ダブルニープレス

相手をめくることができれば、弱パンチをさらに増やすことができるぞ！

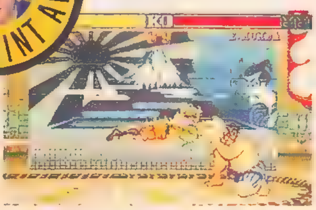
攻撃力 ★★★★★ 利用度 ★★★★

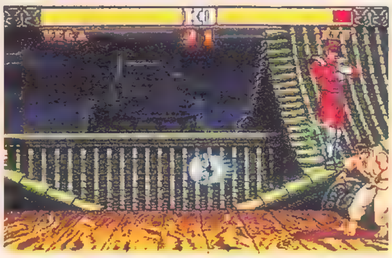


相手に向かってジャンプ強パンチ(打点は超低め)。着地と同時にしゃがみ弱パンチを当てて、立ち弱パンチを当てる。これにキャンセルをかけてダブルニープレスを出し、着地と同時にしゃがみ中パンチ→立ち強キックの順に入れる。

CHAMP★ONE POINT ADVICE

1度でもピヨらせればほとんど勝てる!!





ベガはガイルやダルシム、サガットに対して、鬼のような連続技があります。やり方については、上の連続技①を見れば分かると思います。これはゲーセン版のダッシュからあったものですが、PC版になり、さらに入るキャラが増え（サガット）、画面のどちらからでも決まるようになりました。



▲こっちはほとんどのキャラに決まる、別の連続技だ。これもかなり強力。

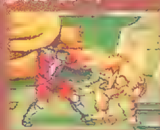


▲やり方は上の連続技③を見てくれ！ 慣れればすぐに出せるようになるぞ！

ほとんどのキャラに通用する！



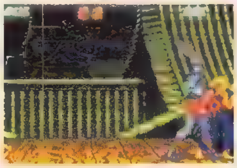
一部のキャラにはやりにくい!!



使いすぎに要注意!

ハメ技だっ!!

ここではハメ技についての説明や、オススメのハメ技を紹介しようと思う。ごく一般に伝わっているこの"ハメ技"。これがいったいどういう技なのかを、きちんと覚えてもらいたい。



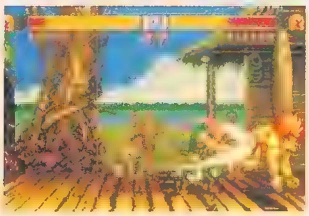
▶"投げハメ"と言われるハメ技だ!



◀キャラ性能自体がもっていることも。



まず、なぜ『ハメ技』が使われるか?



なぜこのゲームでハメ技というものが存在するのか? これについてまず知ってもらおう。簡単にいってしまえば、楽な勝ち方や、実力が上の人に対して有利な戦いをしたい、という考えから来ているのである。



▲人間は耐えることも大切。でもこればっかりは、なあ。

■ もしハメ技を使われたら?

これは対戦相手が「強すぎて普通に攻めても勝てない」と判断して行うわけだから、光栄にこそ思うべき。これを、頭に来たからといって、やられたことをやり返すようではまだまだ甘いぞ!

ハメ技は返せないやり方もある!





このキャラのこのハメ技がおすすめ!

1 リュウ/ケン

このキャラのオススメは、しゃがみ弱キックから投げ技にもっていく方法。とにかく返すのが困難で、この技のくり返しで負けることもけっこうある。





◀相手の起き上がり時を狙って、少し離れた間合から(近距離)タイミングよく弱キックを当てる。

2 チュン・リー

これはストIIの時代から使われていたハメ技。連続でこの技をやられると、あっという間に負ける恐れがあるほど。読まれないでやることが大切。





◀近距離で中パンチを当ててそのまま投げ技へ。間合が難しいので、何回か練習してつかもう。

3 ダルシム

まずこのハメ技をやる前に必要なものは"画面の端"。そこでないとまず成功することはないだろう。ただし、これをリュウ・ケンに使わないように。



▲相手の起き上がりにドリルキックが下段に当たるように出す。で、当たったらそのまま投げ。

4 M・バイソン

バイソンにとってはあまり必要ない技だが、いちおう使える技なので載せておいた。でも、一度ヘッドボマー(パチキ)にもっていかないといけないのが欠点。



▲パチキをかました後、裏に回って立ち中キック。その後すぐ、またパチキへ。

相手の起き上がりをねらえ!



ストリートファイターII'
基礎用語集

お子様
キャラの強さに頼って、それだけで勝とうとする人のこと。「あいつのベガは〜だ」。

おかまキック
本田の立ちキックを指す。

起き上がり〜
一度倒れ、起き上がる瞬間に必殺技を出すこと。追い打ちをかけてきた敵を撃退するのに最適。「〜昇龍拳」

壁
昇龍拳やタイガーアッパーカットを相手のジャンプを先読みして出すことで、あたかも壁があるかのような強力な攻撃をすること。

欽ちゃんキック
ブランカのジャンプ小、中キックのこと。かつて、萩本欽一が「なんでそーなるの」と叫びながら飛び跳ねていたポーズに酷似していることからこの名がついた。

キャラ差
実力だけでは越えられないキャラクターの持つ力の差のこと。言い訳にも使われる。

キャンセル
通常技を当てた瞬間必殺技のコマンドを入力、通常技の戻りのアクションをなくし、すぐに必殺技を出す技。これによりさまざまな連続技が可能になった。=リセット。

くぐる
ジャンプした敵の下を通り抜けること。投げるときに有効。

屈辱
普段決して使わないような弱い技でとどめを刺される、もしくは刺すこと。

黒い
ハメなどの卑怯と思われる行為を行うこと。「お前今、〜事をしようとしなかったか?」

食らい投げ
敵の攻撃をわざと受け、そのまま投げてしまう技。

ぐるんぱ
バルログのローリングクリスタルフラッシュを指す。

ケンモード
元はコンピュータのケンが正気を失ったかのように必殺技を連発してくることを言ったが、転じて必殺技を打ち続ける人を指すようになった。「あいつ、〜だ」。

ケツ蹴り
世間で言うところのめくり。ほとんど尻で押し潰しているように見えることからこの名がついた。=めくり

硬直時間
防御や波動拳後などの、操作の効かない時間を指す。

転ぶ
倒れてしまうこと。リュウの竜巻旋風脚などは食らうと確実に転んでしまう。

先読み
相手の動きを予想し、反応すること。波動拳を飛び越すときなどに、読む必要のあるキャラもいる。「〜昇龍」。

サイコ投げ
ベガを使い、相手がサイコクラッシャーを防御したらそのまま投げしまうこと。別名、悪投げ。

シャラララ
ブランカのローリングアタックを指す。技の発する音からこの名がついたようだ。

吸い込む
入るか入らないかのギリギリの間合いで投げることをいう。ザンギのスクリューなど、まさに吸い込むようだ。

3D版ストII
実際のストリートファイトのこと。ストIIで負けたからって、「テメエ、〜で勝負しろ」などと言わないように。

1000点昇龍
敵を思いっきり引き付けて打つ昇龍拳のこと。通常に比べ、威力が大きく、得点も高い。

縦分身
キャラを何回も立たせたりしゃがませたりするフェイント。

打点
ジャンプからの攻撃を当てる高さのこと。低いほどいいとされている。

ドラゴンダンス
リュウ、ケンの弱昇龍拳を連発する技。特にケンのドラゴンダンスは強力。

トリカゴ
飛び道具を持つキャラが敵を画面端に追い詰め、飛び道具を連発、閉じ込めてしまうかのような状態を指す。

投げハメ
小技や、ジャンプ攻撃、飛び道具を当ててからの投げを連続して行うこと。

にせ〜
色違いのキャラのこと。「〜ダルシムはブロンズ色だ」。

ピヨる
キャラが寝てしまった状態を指す。「やべっ、〜た!!」。

フェイント
相手を欺くための技。うまく使えば強力な技になる。

ホシホシ
ピヨっている状態から連続攻撃を受け、再びピヨること。

待ち〜
何もせずにじっと相手の出方をうかがうこと。ガイルによく見られる。「〜ガイル」。

目押し
投げなどのときに、ボタンを連打するのではなくタイミングよく1回だけ押すこと。

横分身
方向キーを左右にいれ、敵を幻惑するフェイント。

弱者のための いいわけ基礎用語集 ——特別講師(笑)てらもー

ここからは編集部一の言い訳男、てらもーを特別講師に招いて(笑)、彼がよく使うその素晴らしき言い訳と、意味なし言葉の世界を紹介して行こう(笑)。

あ、ごめんなさい!
素直に謝る心は大切だ。ちなみに枕詞は「ブゥワ〜カめェ」(訳:バカめ)である。

アギィ
単なる悲鳴。主に精神が崩壊するさいに使われるようだ。

赤玉
赤い波動拳のこと。これがでると打ち止めという説がある。

インチキ
怪しいこと、疑わしいこと。「今の〜くさいぞ」。

売り切れ
昇龍拳などが出なかったときつぶやく。「今日はもう〜か」

えらいこっちゃァ
やばいとき、そっとささやく後悔の言葉。

汚ねェぞ!!
自分が汚いことをやり、それをやり返されたときに使用。

キャラ差はしょうがない
最強と言われるベガを使っているときも言う謎の言葉。

グゥ…
寓の音もでないほどやられたとき、とりあえず言っておく。

このクソオパ○ド!!
「ぷよぷよ」をやっているときもよく使われる言葉。

これで最後だ
対戦にハマっているとき区切りを付けるために言う言葉。言ってから数回は続く。

死ねィ
一般に殺すと解釈されるが、たいてい言ってからやられているので、殺されてやる、という解釈が正しい。

次は本気でやるぜ
もちろん今も本気だった。

ツイているヤツめ…
負けたときつぶやき、まるで運が悪かったから負けたと言わんばかりのセリフ。

バグじゃねえのかぁ?
技が出ないときなどに言う。もちろんそんな事実はない。

よーし、百万賭けてやるか!?
もちろん本当にやっていれば、今頃は一生かけても払えない借金をしょいこんでるだろう。

★このページに掲載された用語は、メーカー公認のものではありません。だから、みんなで流行らせよーぜ。

ゲーマー倉持とダッシュ日本一、太刀川氏が語る!!

INTERVIEW

オリジナル技もあり、ゲーセン・ファンも楽しめる！

倉持：PCエンジン版『ストIIダッシュ』を遊んでみた感想は、どう？

太刀川：限りなくアーケードに近いものがあるけど、PCならではというのも取り入れられているし……。

倉持：ハンデが付けられたり、キャラや技の当たり判定が変わってたりするあたりね。

太刀川：そう。ゲーセンでやったからもういいや、って感じがしないから、いいんじゃないかな。

寺本：移植のデキはかなりいいと？

太刀川：うん、いいと思う。

倉持：プレイした感覚はアーケード版とほとんど同じだもんね。パッドさえ別にすれば……（笑）。

太刀川：ゲーセンでやり慣れてる人にとっては、パッドに慣れるのにいちばん気を使うかな。

寺本：でもさ、ゲーセンでなかなか遊べなかった人とかいるじゃない？

太刀川：うん、そういう人はこのPC版で練習してみるのもいいよね。

倉持：PC版で練習して、その後アーケード版でプレイしても通用する部分がかなりあるからね。

寺本：それだけ、このPC版がアーケード版に近いってことなんだろうけど。

太刀川：それに、PC版だけのオリジナル技がまだいっぱい隠されているかもしれないし……。

寺本：え、ホント!?

倉持：このPC版でしか入らない連続技とか、けっこう見つかったんだよね。この付録では、キャラ別のとこでもいくつか紹介しているけどね。

太刀川：そ、だからアーケードでさんざん遊んだ人でも、そんな発見があり、新しい遊び方ができるし、十分に楽しめるんじゃないかな。

全国大会初出場で、ストIIダッシュ日本一に！

倉持：ところで、太刀川君が優勝した大会だけど、いつあったの？

太刀川：去年の10月11日。それまで地元のストII大会には出てたんだけど、全国的な大会はこれが初めてだった。

倉持：出場の動機は？

太刀川：やっぱり、自分がどのあたりのレベルにいるのか知りたかったってことかな。

倉持：その時、キャラは何を使ったの？

太刀川：メインはバルログだけど、とりあえずいろんなキャラ使わなくちゃいけないって決まりがあった。

寺本：その後もいろいろ大会に出たりしてた？

太刀川：出たというより招待されてね、あちこちの大会に行ったけど……。

倉持：ゲストで呼ばれたくせに優勝しちゃったこともあるんだよね（笑）。

上達の道は、自分独自の戦法を編みだすこと！

寺本：それまではどんな練習してたの？

太刀川：始めは1人用で技の出し方を覚えて、それから対戦ばっかり。

寺本：その頃は、勝ったり負けたり？

太刀川：いや、負けてた方が多かった。でも、勝つことにはこだわらずにおもしろけりゃいいって、やりたいことやってた（笑）。

倉持：勝つことばっかり考えてたんじゃおもしろくないもん。

太刀川：そう。ハメ技でもなんでもいいから、自分のやりたいことやるってのがいいんじゃないかな。やっぱり楽しく遊ばなくちゃね。

倉持：そこからさらに上達するには？

太刀川：自分独自の戦い方を編みだすなり、見つけるなりすることと、他人のいいところを取り入れる、ってところかな。

倉持：他人の技をコピーして、それに自分なりのアレンジを加えて応用するってことだよね。

寺本：う〜ん、勉強になりました！（笑）





◀盾やトロフィーは大会で優勝した時のもの。各部門賞も総ナメだった。



▶PC版を遊ぶ時の太刀川チャンプのパッドの持ち方は、こうだ！

対戦ビデオプレゼント

ソフト発売に先駆けて、アーケードのチャンプとゲーマ倉持の激戦ビデオを5名様にプレゼント！　主に2人の対戦プレイを収録。その他にも全キャラが使える連続技など、ストIIダッシュを初めてプレイする人からマニアな人まで、見れば実戦に必ず役に立つビデオなのだ（当然だがこのビデオは非売品）。とにかくほかでは絶対に手に入らない貴重品なので、これを逃す手はないぞ！

ハガキの裏に住所・氏名・年齢・電話番号を書いて（これは絶対に忘れないでくれ！）下のあて先まで送ってください。

応募者多数の場合は抽選となります。あとは当たることを祈って待っててね。



▲これさえあれば、君もチャンプになれる！　かも知れない……。

〈あて先〉
〒101-01
東京都千代田区一ッ橋2-3-1
小学館月刊PCエンジン
「ストII'激戦ビデオ」係
〈締切り〉6月29日（消印有効）
〈発表〉月P9月号誌上

ゲーマー倉持、チャンプ・太刀川に挑戦!!

意地とプライドが激突する、ヤラセなしの真剣勝負だっ!!



インタビューの後、かねてから用意してあったPC版のストⅡダッシュで、編集部最強の実力を誇るゲーマー倉持が太刀川君に挑戦することになった。試合前に、じゃんけんでパッドの1P側、2P側を選択。3ラウンド制の2本先取で勝ち！　となるわけだが、太刀川君はほとんどPC版のダッシュをプレイしていない（これがハンデになるとは思わないが……)。と、いうことでさっそく対戦を始めたのだ——！


◀キャラクターはそれぞれ得意なものを選択。


▶手抜きナシの真剣勝負。熱い戦いが展開される！

ROUND 1 大会でメインに使っていたバルログが登場！

ゲーマー倉持(ケン)
太刀川氏(バルログ) VV

じゃんけんに勝ち、1P側を選択するゲーマー倉持。試合が始まり、しゃがみ中パンチや中キックで牽制する太刀川バルログ。それに耐えかね攻める倉持のケンだが、スキを突かれてジャンプキックからの連続技をくらい、思わずピヨってしまう。そのスキにローリング〜からの連続技で倉持のケンが負け、1ラウンドが終了……。あっけない戦いだった。

2ラウンドが始まり、またもや太刀川バルログの足技に振り回されるケン。思わず空中に飛び出すが、ことごとく真上ジャンプキックでたたき落とされ、ピヨってしまう。ここでもローリング〜の連続技を決めるが、思った程ダメージを与えられない。体力が残りわずかになったケンがジャンプ強パンチをヒットさせるが、くらい投げをされダウン。くり出されるスライディングを昇龍拳で返そうとするが失敗し、無念にもケンは倒れる……。


◀ゲーマー倉持「打点が低ければなぁ〜」。

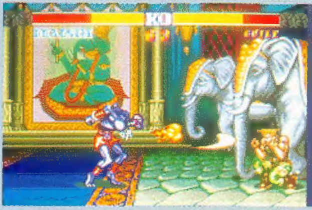
ROUND 2 順調な試合展開を見せるゲーマー倉持だが……。

ゲーマー倉持(ダルシム) VV
太刀川氏(ガイル) V

またも1P側を取るゲーマー倉持。1ラウンドが始まり、ヨガスルーで太刀川ガイルを画面の端に追い詰める倉持ヨガ。ヨガファイヤーを連発し、何とかトリカゴ状態を保とうとするが、試合の中盤、フェイントでヨガファイヤーを一瞬遅く撃ち出したところをソニックで消され、裏拳をたたきこまれる。ここでペースが太刀川ガイルに移り、倉持が押され始める。ジャンプキックでピンチを切り抜けようとするが、返し技でダメージを食いまくり、ソニックでトドメを刺される。

第2ラウンドは、またもゲーマー倉持がペースを握り順調に試合を進める。結局、ガイルは画面端のトリカゴ状態から逃げ切れず、勝利する倉持ヨガ。

3ラウンド。同じく試合中盤までトリカゴ状態に。体力が残りわずかのとこで、ソニックを出しペースを変えようとするが、ダルシムの立ち強キックで試合終了！


◀太刀川君「ペースをもっていかれたのが敗因」。

ROUND 3 最終ラウンドはザンギVSザンギの同キャラ戦に！

ゲーマー倉持(ザンギエフ)
太刀川氏(ザンギエフ) VV

3度に渡りパッドの選択権を得るゲーマー倉持。ストⅡは強いがじゃんけんはイマイチの太刀川。試合開始後、双方の予想通り足払い合戦が始まる。試合開始15秒後に太刀川ザンギを吸い込み、試合のペースが傾く。「パッドに慣れればなぁ」という太刀川君だが、そんなことはお構いなしに容赦なく体力を削り取る。また足払い合戦が始まり、お互いスクリューにもっていこうとするが、技が出ず。しばらくその状態が続き、お互いの体力とタイムが残り少ないとこで、太刀川ザンギが倉持ザンギを吸い込んで試合終了。

第2ラウンド。「ファイト！」のかけ声と同時に足技ラッシュをかける太刀川ザンギ。しかし焦りが出たか、ジャンプ強パンチが始まり、吸い込まれてしまう。これを機にたたみかけるように攻める倉持だが、調子に乗りすぎて逆にスクリューにもっていかれゲームオーバー。


◀太刀川君「最大のライバルはパッド（笑い）」。

STREET FIGHTER II'
～奥義の章～
Monthly Magazine PC Engine July, 1993



STREET FIGHTER II'

月刊PCエンジン7月号第1別冊付録

1993年7月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第7号　通巻55号　平成元年3月3日第三種郵便物認可